98年3月GB版『ドラクエ』発売!!

NINTENDO

ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ

平成10年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第14巻第1号(通巻274号)
昭和62年9月7日第3種郵便認可
NINTENDOは任天堂の登録商標です。

ファミマガ64

1998
1月号

590 YEN

最新情報満載!! コナミ4連発

実況パワフルプロ野球5
NBA/G.A.S.P.
ハイパーオリンピック イン ナガノ64

●任天堂ソフト最前線
ポケットモンスター金・銀
F-ZERO X
平成 新・鬼ヶ島
『ポケモン』映画制作発表

裕木奈江企画第3弾!
●宮本茂氏が本誌だけに語ってくれた
『ゼルダの伝説』の秘密100選

見やすい、わかりやすい完全MAP攻略
ディディーコングレーシング

総力特集!!
ヨッシーストーリー
●宮本茂さん 裕木奈江さん
プレイレビュー付き



すべてが新感覚！重力から解き放たれたエアロマシンのリアルな動きとスピード感!!







近未来アーバンレーシングゲーム

AERO GAUGE
エアロゲイジ

12月19日(金)発売予定

希望小売価格7,800円(予価/税別)

容量:64メガROM、コントローラパック対応、バックアップ機能付き

ⓒ1997 ASCII Corp./LOCOMOTIVE Co.,Ltd.

目の回るようなスピードが出るよ、ホントに目を回さないでね。

金&銀パッドも12月19日に同時発売予定だ!!
まばゆい特殊加工「キント」「ギント」

ASCII PAD 64
アスキーパッド

大好評発売中の各バージョン

マーブル仕様:2バージョン「ブルマー」「ピンマー」

スケルトン仕様:2バージョン「ブルスケ」「ピンスケ」

今後発売のニューバージョン

スケルトン仕様に新バージョン「クロスケ」「シロスケ」

'97年11月25日発売予定



●細やかな設定が可能な連射機能を搭載!

●長時間のゲームプレイから親指を守る「おやゆびくんII」付き!!

メーカー希望小売価格　3,500円(税別)

12月 全国のお店でエアロゲイジ試乗会開催決定!

N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

ASCII

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー



近未来的縦横無尽空中競走。



多彩なサーキットを駆け抜ける反重力3Dレース。

キミは時速1,000kmを体感できるか!!
2人同時対戦でさらに盛り上がれ!!



スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイの略です。「DD専用」はN64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。
⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と使用可能な外部バックアップ名を表記。（　）内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器を表記。

N64 ◆2人に実際プレイしてもらった感想を掲載。まさに完全なるガイド
10 ヨッシーストーリー +宮本茂さん、裕木奈江さんのレビュー付き　まるわかり大百科

N64 ◆全21コースのマップを掲載。バルーン、銀コインの位置をすべて教えます
51 完全MAP掲載攻略 ディディーコングレーシング

◆N64：25本、SFC：1本、GB：20本完全網羅！
85 N64 SFC GB 年末年始オールカタログ+ソフトプレゼント50本付き

N64 ◆ファミマガリーグ：熱パ開宴！　君の選手は出場できたかな？
64 実況パワフルプロ野球4 サクセスモード完全攻略

GB ◆もんペットを育てていく育成SLG
67 今月のGBフラッシュ バンプレスト／まぜっこモンスター

◆田尻さんの昔がわかる開発裏話
68 ポケモンリーグ +田尻さん㊙インタビュー

N64 ◆アスキーの続報にイマジニア最新情報&続報だ
46 N64最新メーカーレポート エアロゲイジ／超空間ナイタープロ野球キング2／シムシティ2000

71 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガ64ランキング ボックス
74 RGBマニアック
78 ジャーナルNEWS
82 読者アンケート+プレゼント
92 超ウルトラ技 〈金コイン技〉雪の上うえでキックオフ／Jリーグイレブンビート　ほか
98 新作カレンダー ぺもぺも、早耳情報、次号予告、さくいん

●それ以外の記事に関する質問はTEL 03-5569-6232まで

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

今号の表紙



●表紙／ヨッシーストーリー
●表紙デザイン／池田伊知郎（クリエイティブプレイ）
©Nintendo
12月21日発売予定　6800円（税別）
待ちに待ったN64版の『ヨッシー』。アクションというよりは動き、グラフィックというよりはアートと呼ぶのにふさわしい仕上がりになっている。「クリアするよりはワールド内を自由に散歩してほしい、そんなゲームに仕上がっています。」と宮本さん。宮本さんと裕木さんのコメントが載っている記事はP10からです。

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©（株）徳間書店/インターメディア・カンパニー1997　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標、著作権所有物を掲載しています。©1997　Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部のイラストに対するものです。また、1つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。
本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発行所〉株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長代行／藤岡浩　●編集委員／曽根丈詞・村田憲生　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・中谷至　〔仙台〕大石美智子・中鉢ゆき子　●アシスタント／〔東京〕種市真澄・吉田英央　〔仙台〕刈屋幸治・千葉和之〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛　●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃　〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰　●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明　●アシスタント／関山知壱・羽迫新一　〈情報統括部〉●プロデューサー／福成雅英　●スタッフ／石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・杉村知顕・豊田恵●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・堀口陽平〈NCC〉●マネージャー／牛尾滋昭　●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美　●スタッフ／岩田麻記子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・森田智子・山内恵美　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／池田伊知郎（クリエイティブプレイ）●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章・青木雅　●編集／高島一仁・松村浩次　●デザイン／有限会社クリエイティブプレイ　●イラスト／熊谷智子●フィニッシュデザイン／株式会社トッパンフォトタイプアート・株式会社日創・株式会社帆風●印刷／凸版印刷株式会社

CONTENTS

1998 1月号 ファミマガ64

GB 6
◆シリーズ最新作をストーリー、システム、グラフィックの点から徹底分析する
緊急発表!! ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

N64 24
◆スペースワールド直前に宮本茂さんの取材に成功！ トップシークレットのオンパレード!!
完全独占スクープ 『ゼルダの伝説』の秘密100

ニンテンドウ ヘッド ライン

30
◆11月13日・制作発表の模様をレポート
NEWS 『ポケモン』映画制作発表

GB 31
◆青色のモンスターボールが登場する!?
GAME ポケットモンスター金・銀

N64 32
◆キャラクタ＆マシン紹介第2弾！
GAME F-ZERO X（仮称）

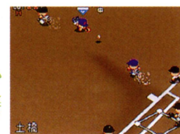
SFC 33
◆新作3本を含む計103本を紹介!!
GAME Nintendo Power ニンテンドウパワー

コナミ4大タイトルレポート

N64 34
◆4競技の操作方法と2つのプレイモードを紹介。やっぱり「連打」の競技は燃える
ハイパーオリンピック イン ナガノ64



N64 36
◆ついに画面写真を初公開！ シナリオモードが復活している(？)点に注目せよ!!
実況パワフルプロ野球5（仮称）



N64 37
◆発売日も決まり開発も最終段階へ
NBA IN THE ZONE'98 エヌビーエー インザ ゾーン98

N64 37
◆キャラクタエディットモードを紹介しよう
G.A.S.P. ～Fighters' NEXTream～ ガスプ ファイターズ ネクストリーム

読者参加企画アリ

N64 38
◆緊急企画!! セリーグの監督を探そう
ファミスタ64

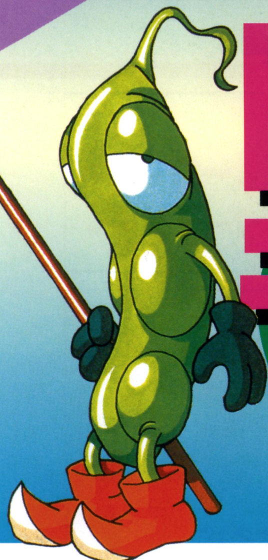
N64 40
◆その名も「君のマシンカラーリングコンテスト」
トップギア・ラリー

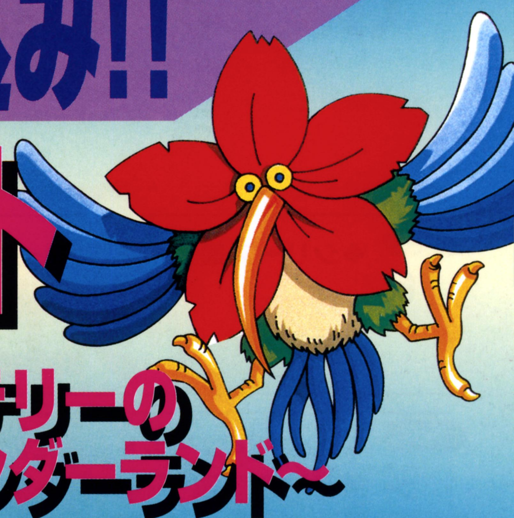
N64 42
◆横綱サクセスモードを徹底紹介＆告知
64大相撲

N64 44
◆ボスキャラネーミングコンテスト結果発表
カメレオンツイスト

●広告に関するお問い合わせはTEL03-3573-8612までお願いいたします。　●ウル技に関する質問はTEL 022-213-7555まで

GBマーケットに殴り込み!!





ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

13色対応 GB	エニックス	ロールプレイング
		内部バックアップ（1）
	'98年3月発売予定	
	予価4800円	通信ケーブル対応

D.Q.M.のキーワードはコレだ!!

その① 主人公はテリー

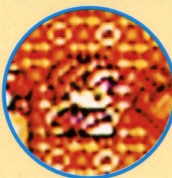
その② モンスターを操る

その③ 冒険世界は常に変化

『VI』に登場した美剣士"テリー"が子供の頃の冒険ストーリーなのだ！

『ドラクエVI』に登場した「テリー」のことを、みんな覚えているかな？　かなりの剣術の使い手で、しかも超美形（！）として描かれていた人物だが、この『ドラゴンクエストモンスターズ』（以下『DQM』）の主人公は、なんとそのテリーなのだ。ただし、年齢は「VI」のときよりもず～っと若く、まだ幼い頃の彼が登場する。この『DQM』は、テリーが子供時代に体験した、不思議な冒険を描いたものになるのだ。入手した画面写真から、さっそく少年テリーの姿を確認。幼い彼がどんな冒険に旅立つのか、以下で紹介していくぞ！

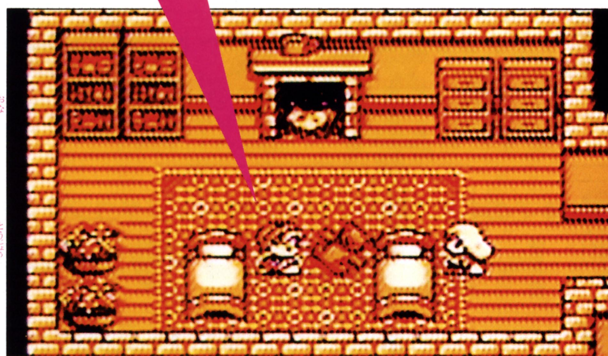
主人公は幼い頃のテリー



➡ほっぺがプクプクしててラブリーなのだ！

主人公をつとめる、子供の頃のテリー。まだ美形というよりは、かわいらしい感じだ。

こ、この2人は?!



➡テリーと同じく『VI』に登場していた「ミレーユ」の姿も目撃！　子供時代の彼らが、ほのぼのと暮らしているぞ

©エニックス

※画面はすべて開発中のものです。

激震!! ドラクエ特報!!

まったく新しいタイプのDQ（ドラクエ）が



ニュータイプの『ドラクエ』が誕生!! 衝撃の内容、驚きの情報のすべてを一挙公開するぞ!!



⇧タンスの中から、大樹に寄り添うように広がる「タイジュのくに」へ！



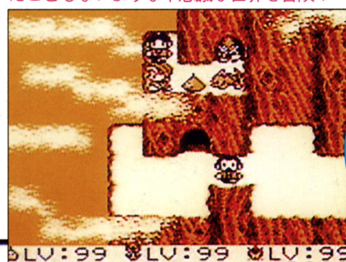
⇧"仲間"とはモンスターのこと。モンスターを手なずけて、仲間にしていくのだ！

タンスの中(?!)のとっても不思議な「タイジュのくに」が冒険の舞台だ！

ある晩。テリーは不思議なモンスターに引き込まれるように、タンスの中に飛び込む。すると、そこには未知の国、「タイジュのくに」が広がっていた。その国の王様に謁見したテリーは、モンスターを自在に操る「モンスターマスター」となって、この世界を冒険していくことになるのだ。

モンスターを操るのだ！

⇩仲間にしたモンスターを引き連れて、見たこともないような不思議な世界を冒険！



LV:99 LV:99 LV:99

えにくす ドラゴン クエスト

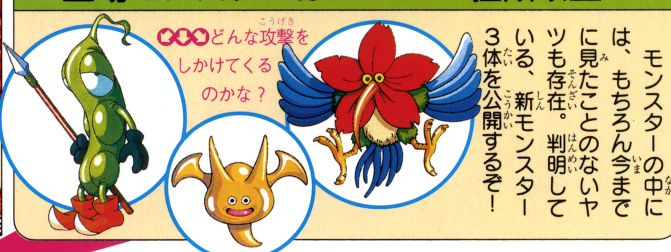
H300	H120	H560
M450	M340	M780



まもののむれが あらわれた！

⇦襲いかかってくる数多のモンスターたちを、見事、手なずけられるか?!

登場モンスターは200種類以上！



⇦⇧⇨どんな攻撃をしかけてくるのかな？

モンスターの中には、もちろん今までに見たことのないヤツも存在。判明している、新モンスター3体を公開するぞ！

モンスターマスターに課せられる使命とは？



⇨王様から任命されるなんて、子供の頃からよほど素質があったのね

モンスターマスターとは、モンスターたちを仲間にして自在に操る存在のようだ。王様からどんな使命を与えられるかは不明だが、モンスターマスターにしか果たせない重要な目的があるに違いない。

モンスターたちを仲間にして一緒に冒険して育てていく！

冒険中に襲ってくるモンスターは、仲間にして一緒に冒険することができる。さらに、仲間にしたモンスターは、育てて強くしていくことができるのだ。モンスターを仲間にする手順は、下のチャートのように戦闘で勝利する方法がある。モンスターたちを仲間にして強く育てられれば、冒険がぐ〜んと楽になるに違いない。また戦闘は、テリーが仲間のモンスターたちに作戦を指示していく、AI戦闘になるぞ。

戦闘はAI戦闘だ！

戦闘は攻撃重視や回復重視など、戦い方を示す作戦を指示する、AI戦闘になる。仲間の具体的な行動はモンスター自身にお任せになるので、モンスターをいかにうまく操れるかが重要になるぞ。

えにくす　ドラゴン　クエスト
H300 M450　H120 M340　H560 M780
まもののむれが　あらわれた！

戦闘は作戦コマンドを選択するAI戦闘だ

モンスターを仲間にするには

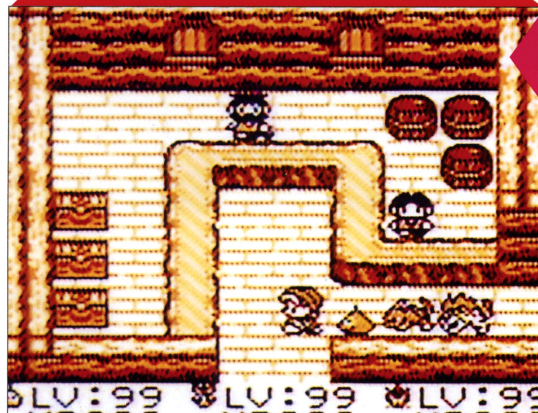
モンスターと戦う

フィールドを歩いて、襲いかかってくるモンスターたちと戦う。これがモンスターを仲間にする第一歩となる。

戦闘に勝利する

戦闘に勝利すると、倒したモンスターが「仲間にしてほしい」と言ってくることがある。これをOKすると…。

仲間になってともに冒険！



仲間にしたモンスターはパーティに加えて冒険に連れていける。画面写真では3匹まで連れ歩く様子が確認できるが、仲間にできるモンスターはもっと多いはず。やはり、どこかにモンスターを預かってくれる場所があるのかも?!

イベントで仲間にする方法も?!

例えば、モンスターに話しかけて仲間になってもらっちゃうとか?! 会話とは限らないが、モンスターを仲間にするイベントがあったら、おもしろそうだね。



仲間になるのに、何か条件を出されたりして…

仲間のモンスターたちに指示を与え、戦わせることで成長させていく！

仲間のモンスターは戦闘を重ねるとレベルアップして成長していく。ただ、モンスターはそれぞれに個性(!)を持っており、これによってどう成長するかが異なってくるぞ。個性は戦闘における作戦によって変化する模様。となれば、同じ姿で性質の異なるモンスターを育てることもできるかも！

攻撃力や素早さなど、個性によって能力的な違いが生じる可能性は高いだろう

モンスターを成長させるには

仲間を連れて戦闘

仲間にしたモンスターを連れて敵と遭遇、戦闘へ。これから、モンスターたちに作戦を指示していくのだ。

戦闘で指示を与える

えにくす　ドラゴン　クエスト
H300 M450　H120 M340　H560 M780
えにくすの　こうげき！

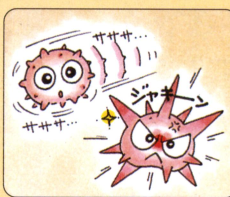
戦闘では仲間に作戦で指示を与えていく。この作戦が個性に影響するようだ。

経験を積んで成長

戦闘に勝利すれば、仲間のモンスターが経験を積んで成長する。これを繰り返してレベルアップさせていくのだ。

モンスターは個性を持っている！

個性によってモンスターたちはどう違ってくるのだろう？ 血の気の多いヤツや臆病なヤツ、HPが少なくなるとキレて突然強くなるヤツなど、いろんなモンスターたちがいるのかもしれないぞ！



個性の違いで、いろんなヤツになっちゃうのだ

えにくす　ドラゴン　クエスト
H300 M450　H120 M340　H560 M780
ビックアイに
232の　ダメージ！

「タイジュのくに」から行く世界は訪れるたびにその姿を変える！

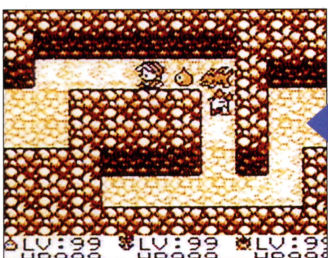
「タイジュのくに」は冒険の舞台となる世界の、言わば入口のような存在。実際には、そこを中心にさまざま場所を冒険することになる。世界の構成は左の図のようになっており、「タイジュのくに」に存在する「たびのとびら」から、いろいろな世界へ旅立つのだ。ただ、重要なのは「たびのとびら」から行ける世界は〝訪れるたびに変化する〟ということ。つまり、同じ「たびのとびら」を通っても、その先に通じる場所は洞くつであったり、山地であったりと、常に変化するのだ。

「タイジュのくに」と世界の関係

タイジュのくに	たびのとびら たびのとびら たびのとびら	世界 訪れるたびに森や町など、さまざまに変化

「たびのとびら」をくぐると…

あるときは洞くつ

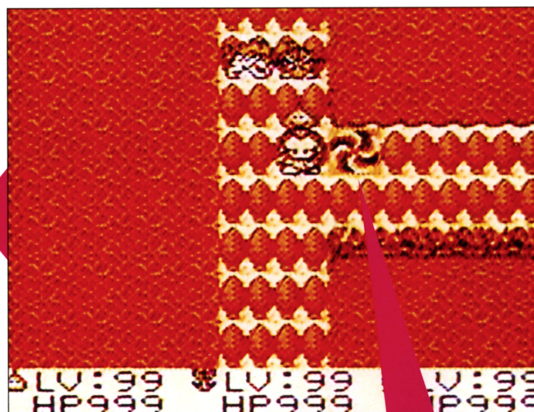


内部が迷路のように入り組んだ洞くつに出てきた。この奥には何があるんだろう？

あるときは山地…



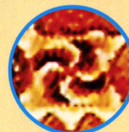
今度は険しい山地。あまり人が訪れそうな場所じゃないけど、モンスターなら…?!



世界のあちこちにある「たびのとびら」。これ以外にも、複数の「たびのとびら」が存在するのだ

たびのとびらからいろんな世界へ！

おなじみの「たびのとびら」だが、『DQM』では特定の場所に通じるものではないので、今までとは役割がかなり違うようだ。

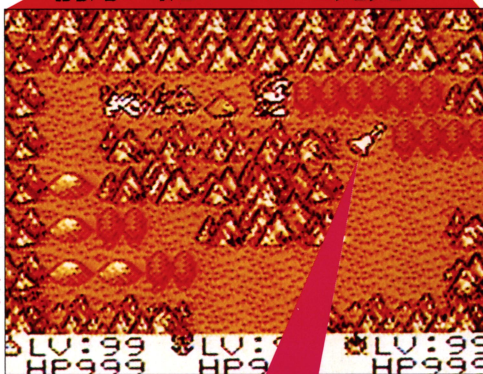


グルグルと渦を巻く、おなじみのマークだ

「タイジュのくに」や世界の謎について画面写真から大胆に予想する！

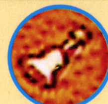
ここでは画面写真をもとに、冒険していく世界について推察、分析してみるぞ。まず初めに、「たびのとびら」から通じる世界にある、謎の「ベル」に注目。何かのアイテムと思われるが、どうやらこんな場所でアイテムを入手できることもあるようだ。また、「タイジュのくに」の様子を示す、気になる2点をピックアップ。大きな樹に寄り添うように生活する人々の中に、モンスターを育てている人を発見！ ひょっとすると、「タイジュのくに」にはテリー以外にも、モンスターマスターが存在しているのかもしれないぞ！

前方に謎のベルを発見！



フィールド上にアイテムがある?!

これが、アイテムを入手する1つの方法だと思っていいだろう。



どんな音色で鳴るのかなぁ？

ひときわ大きな洞くつの入口がある。両わきには門番らしき兵士たちがいる。ひょっとすると、この奥に偉い人がいるのかも?!

＊「わたしゃ いま ぶちスライムを
そだてておりますんじゃ。

会話も気になるが画面上のマークも非常に気になる。ズバリ、モンスターの直売場か?!

何でも丸わかり大百科

アッ!! と驚くストーリーから豊富なアクション、不思議なストーリーまで宮本さんと裕木さんのコメント付きでヨッシーのヒ・ミ・ツを大公開!!

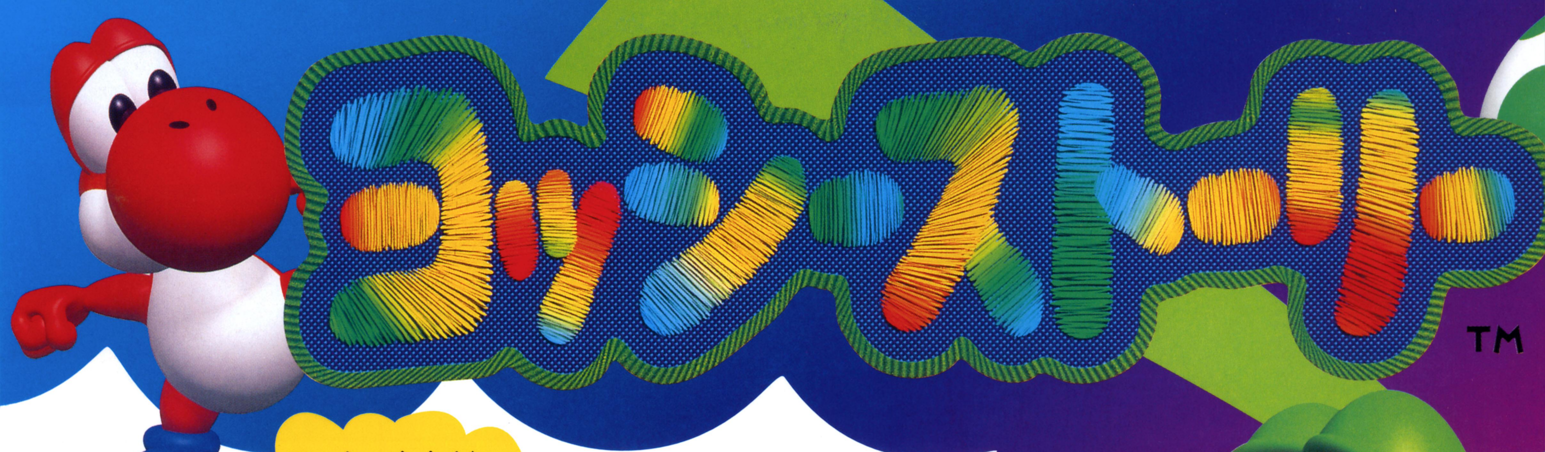






『ヨッシー～』のことなら何でもわかっちゃう!! これを読めばヨッシーについてのスーパー物知り博士になれること間違いナシ!!

N64	任天堂	アクション
		内部バックアップ（1）
	12月21日発売予定	――
	6800円	振動パック対応
		――



絵本のなかに閉じ込められた世界をみんなで力を合わせて元に戻そう!!

今回の冒険は、前回の冒険（前作『ヨッシーアイランド』）の後のできごと。ベビークッパが、標的をマリオからヨッシーたちに変更してイジメにやってくるのだ!! 魔法をかけられて、ヨッシーアイランドが絵本のなかに閉じ込められ、オマケにみんなの心までカラッポにされてしまった。偶然クッパの魔法から逃れた6体のちびヨッシーが力を合わせて、世界を元の状態に戻すのだ!!





愉快、爽快、幸せ満開の世界が…



ベビークッパの魔法で絵本の世界に!!



みんなでアイデアを出し合って…



アレレ、なんだか島のようすがヘンだぞ

しまのはずれに タマゴが6コ?!
たまごの からに まもられて、
なんともなかった みたい。ラッキー!!

タマゴの殻のおかげで魔法をシャットアウトできたんだネ





6体で力を合わせて、世界をウキウキな気分に!!



カラッポな心を幸せで満たすのだ!!

©NINTENDO





アクション解説

食べたり、跳んだり、踏んばったり おなじみのアクションがパワーアップ!!

ヨッシーの攻撃の代名詞ともいえる タマゴ投げの破壊力がアップした!!

前作のSFCからハードがN64に変わり、ヨッシーの操作方法に何か重大な変化が起きたのか!? なかでもみんなが気になっているのは、「タマゴ投げ」ではないだろうか!! まずは、十字ボタンから3Dスティックになり、より自在になった「タマゴ投げ」とそのタマゴを生み出す「食べる」について解説していくぞ。

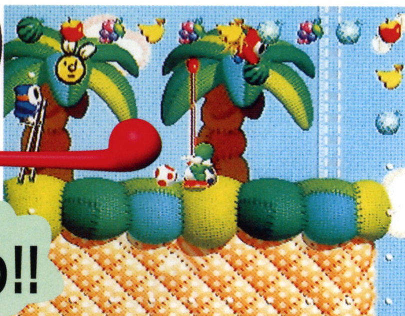

タマゴ爆弾を空中で爆発させるとまるで花火のような爆風が青空に花開く!!

Bボタン 何でも食べる

育ち盛り(といっても生まれたばかりだが)で食欲旺盛のヨッシーは、好き嫌いなく何でもパクパク食べちゃいます。

モンスターを食べるとタマゴを産み、フルーツを食べるとめちゃんこハッピーな気分に!! みんなも目の前の物をドンドン食べさせよう。




「ペロ〜ン」と真っ赤な舌を出して、手当たりしだい何でも食べちゃおう!!

Zトリガーボタン パワーアップしたタマゴ投げ

モンスターを食べたり、アイテムとして手に入れたタマゴは、タマゴ爆弾として武器にできる。今回は、タマゴの狙いを3Dスティックで定めることにより、前作よりもすばやく思った方向にタマゴを投げることができる。さらに、岩を破壊できるほどに、タマゴの破壊力もパワーアップしている。




十字のカーソルがタマゴを投げたときに爆発するポイントを指してくれる!!

岩をも壊す超破壊力!!


四角い岩が木っ端みじんに吹っ飛んだ!! スゴイ破壊力だ!!



タマゴ爆弾を投げて岩を破壊してしまえ!!



岩の下に泡につつまれた「?」のアイテム発見

敵を倒しながらあらゆる地形を突き進むのに大切な定番アクション!!

絵本のなかに閉じ込められたステージをクリアしていくのに必要なアクションは、まだまだコレだけじゃない。敵を倒し（ときには逃げながら）、トラップをくぐり抜けて進むのに必要なヨッシーのスーパーアクションを解説。これらすべてのアクションを駆使して世界を元の状態に戻すのだ!!

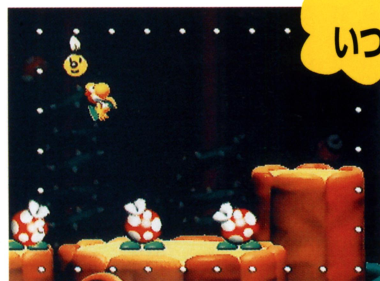
Aボタン 驚異の跳躍力ジャンプ



⇧モンスターをジャンプで攻撃してしまえ!!

バッタリ出会ったモンスターを倒す方法は、「食べる」と「踏みつける」の2つの方法がある。モンスターを踏みつけるときに必要になるのがジャンプ!! 踏みつけの攻撃以外にも、高いところに登ったりするのにも必要になる。生まれたばかりのちびヨッシーにしてはアッパレなジャンプを披露。

ジャンプ中にAボタン 踏んばりでさらに上昇





いつもより高く跳んでいま～す

⇨⇧ガンバレと応援しながらAボタンを押そう

ジャンプからの落下中にAボタンを押すと、ヨッシーが手と足をいっしょにパタパタさせて、一生懸命に踏んばる。この踏んばりが、前作よりも格段にパワーアップ。踏んばりで落下速度を下げるだけでなく、ヨッシーの身長分くらい上昇することができるようになったのだ。

3Dスティック 息継ぎなしで泳ぐ



⇧上下左右へどんな方向でも泳いで進むことができる!!

水中で宙返り!!

絵本の世界に閉じこめられたのは、陸地だけじゃない。海も閉じこめられている。鳥のように空を飛ぶ以外なら何でもできるヨッシーは、泳ぎもダ～イ得意。

ジャンプ中に3Dスティック下 ヒップドロップで大激震!!



⇧頭の上でヒップドロップをお見舞い!! モンスターが頭痛薬を欲しがったりして…

デカキャラにとっても有効

単純な踏みつけで倒せるのは小っこいモンスターまで。デッカいモンスターには、強烈なヒップドロップが有効。ジャンプ中に3Dスティックを下に入力するとこの必殺技を出すことができる。

宮本さんと裕木さん イロイロなアクションがあるでしょ?

宮本さんチェック



SFCと同じ感覚でプレイできるように工夫しながら作ってきたので、3Dスティックになっても違和感なく遊んでもらえると思います。実際に操作してみると新鮮な驚きのあるアクションが組み込まれていますので、ただステージを進めて攻略していくだけではなく、イロイロとヨッシーを動かしてアクションやグラフィックを楽しんでほしいですね。

裕木さんチェック



ヨッシーが走るときにポコポコって足音を響かせ、ホコリを撒き散らしながら走っていくのが愛くるしいですネ。おまけに、立ち止まるとゼーゼー言いながら肩で息したり、そのままにしておくと「後ろから誰か来たのかな?」っていう感じで首を回して後ろを振り向いたり。攻撃的なアクションよりは、ヨッシーの何気ないしぐさが愛らしくて大好きです。



乗りもの紹介

ステージのなかはジャマものばかりじゃない!!
ヨッシーを助けてくれるアイテムがイロイロあるぞ

ユラユラ揺れて操作が難しいけど ヨッシーが操作できる乗りものは4種類以上!!

ヨッシーの前回の冒険では、モーフィングでヨッシー自身が変身して潜水艦やヘリコプターなどの乗り物になったんだけど、今回は純粋な乗り物が多数登場する。ヨッシーが乗る物の操作は、どれも3Dスティックを操作の基準にしたもの。アナログ的な感覚で操縦をすることになるぞ。


絵本のなかのステージには、イロイロなベビークッパのトラップが仕かけられてる

プロペラリフト
体重移動で操作して ゆっくり上昇していく

プロペラが下に付いたおワンに乗って上昇していく。ヨッシーが左右に体重移動して横に揺らすことで上昇する方向を決めることができる。3Dスティックでの微妙なコントロールが必要になる。



両手を広げて必死でバランスを取れ
狭い通路にモンスターまでいる!!

ヘビリフト(青、赤)
背中(?)に乗って ジャンプで方向転換

空中に浮くヘビに乗ると自動で動いてくれる。おまけにヘビの上でジャンプすると、ヘビが方向を変えて進むぞ。赤色のヘビは上昇、青色は右方向と色によって進む方向が異なり、ジャンプのタイミングを調整していくと、ある程度ヘビが進む方向をコントロールすることができる。



不用意にジャンプすると方向が変化するぞ
上へ上へと空を進んでいくステージもある

パラソル
フワフワと揺れながら ゆっくりと落下する

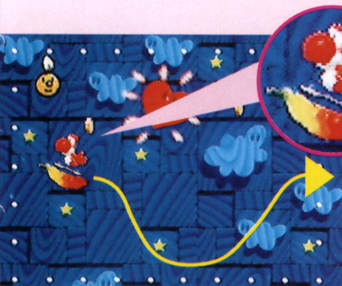
ステージ上に隠されているアイテムの「パラソル」を落下中に使用すると、パラシュートのように超スローで落下することが可能。自由自在とまではいかないが、3Dスティックの左右で落下方向を調整することができるのだ。



厳密に言うと乗り物ではないかもしれないが…一応、ヨッシーが左右に揺れながら操作することができる

ハッパサーフィン
サーフボードのように上下に揺れて移動

これまでの乗り物と異なり、このハッパサーフィンは空中をハイスピードで、上下に揺れながら移動していく。3Dスティックの上下で上手く風の波に乗って行こう。


ユラユラではなく、スイスイっていう感じで飛んでいく!!

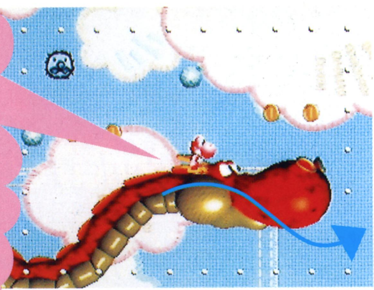
ヨッシーが自分で操作はできないけれど移動を助けてくれる親切な(?)仕かけイロイロ

ヨッシーが操縦しなくても勝手にヨッシーを運んでくれる乗り物や仕かけがステージに用意されている。といっても超便利な物であるとは限らない。実はその乗り物がトラップであったりするのだ!! よくよく考えてみたらベビークッパがそんな親切な物を置いといてくれるわけないじゃない。自力でクリアするしか道はないのだ。

ドラゴン
クネクネと泳ぐように空中を移動していく

上下に揺れながらヨッシを乗せて空中を移動してくれる。がその動きが厄介で、上下に揺れているため、空を飛んで襲ってくる敵を食べようと思ってもなかなか捕えることができないのだ。

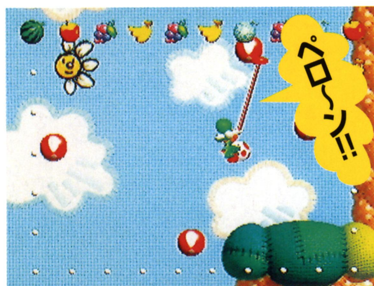
この動きがクセもの



モンスターが来なければイイんだけどね…

!マーク
長い舌でつかまって上に乗ることができる

何でも食べちゃうヨッシーでも食べられない物がある!! その1つがこの「!マーク」。食べられはしないが、舌を絡ませてこのマークの上に乗ることはできる。ステージの空中とかに置かれていることがあるので、ジャンプしながら舌を絡ませて登ってみよう。意外な場所に行けるかもよ。



空中で舌を出す方向をコントロールしよう

ちょっと賢くなってポチも登場する

前作であまりのマヌケさでヨッシーを散々困らせたポチが今回も登場。チョット賢くなって、ヨッシーの道案内をしてくれるぞ。残念ながら背中には乗れないけどネ。

もうバカイヌとは呼ばせない!!

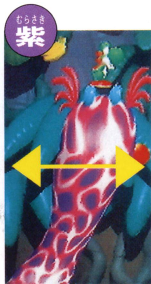


ポチを助けると、進む道を案内してくれる。賢くなったなぁ!!

ニョロロン
種類によって違った動きをする

見た目は気味悪いが敵ではありません。ヨッシーを頭(だと思わる)に乗せて、色によって違った動きで運んでくれる。

4種類のニョロロンの動き



高さは変わらず左右に移動する



斜めの方向に伸縮する



上下に伸縮。縮むとシワくちゃに

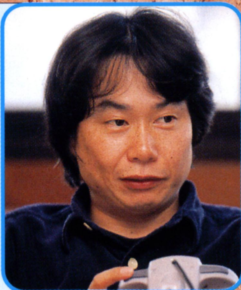


ヒップドロップで上下に伸縮する

宮本さんと裕木さん 乗りものや仕かけがイッパイでショ?



宮本さんチェック



このゲームのコンセプトとして「3Dスティックのアナログ感覚が楽しくなるようなゲームにしよう」というのがあったので、自分で動かす乗り物では、イロイロとアナログ的な操作が楽しめるようになっています。3Dスティックですと微妙なバランスを操作するというのが体験できますから、バランスを取りながら進んでいく乗り物が何種類も隠されています。

裕木さんチェック



ヨッシーの操作が3Dスティックになっても違和感なく動かせたから、乗り物を動かしてもそれほど難しくはないですネ。チョットしくじって何回か落っこちゃったりして失敗すれば操作の感覚が何となくつかめるから、見た目ほど難しくない。それに上手く操作できなくても「ガンバレ、ガンバレ!!」って応援したくなっちゃうような乗り物の動きが楽しいですヨ。

モンスター図鑑

ジャマで憎ったらしいんだけど…どこか憎めないところがあるモンスターたち



↑仮面の下に隠された素顔は誰も知らない!!

ベビークッパの忠実な筆頭僕 数と種類で迫り来るヘイホー軍団!!

どうやらクッパは相手によって一番弟子を変えているようで、マリオにはクリボーを、ヨッシーにはヘイホーを向かわせているらしい。この『ヨッシーストーリー』でも最も多く登場するモンスターはやっぱりヘイホー。それもヘイホー軍団と呼んでもいいほど、イロイロなバリエーションのヘイホーが登場してくるのだ。

ヘイホー



基本となるベーシックなヘイホーは赤、青、緑、黄色の4種類。色による能力の差はなく、どいつもこいつも「ジャマだ!!」と叫びたくなるくらいウジャウジャとワキ出てくるぞ。

ヘイホーの巣





↑↑ヘイホーが群れる木の近くでヒップドロップすると…ヘイホーが木から落ちてくる

泣く子も黙るヘイホーカルテット



↑ヘイホーは質より量で勝負を挑んでくる

イロイロな種類に変化して登場してくる

バンブーダンサーズ



バンブーダンスのように、イガイガのついた棒を地面でリズム良く動かしてヨッシーを通せんぼしている。ジャンプと踏んばりで、棒が開いた瞬間にタイミング良く着地してクリアしていこう。

リズム感は抜群



↑ヘイホー語（?）の唄を歌いながら棒を動かすんだ

スプリングヘイホー



スプリングに乗ってピョンピョン飛び跳ねている。上下に常に動いているので、食べるときにタイミングに注意しなければならない。

ピョンピョン跳ぶ



↑常に飛び跳ねているので意外と厄介なヘイホーの1種

たけうまヘイホー



竹馬に乗って移動するヘイホー。正面からタマゴで攻撃しても効果がないが、後ろから攻撃すると竹馬から落とせる。

背中が弱点



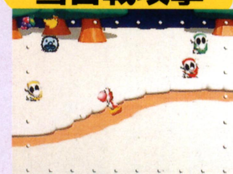
↑こんな長い竹馬に乗って歩き回っているヘイホーもいる

ゆきだまヘイホー



ヨッシーが入ることのできないエリアで、雪をコネコネしている。雪ダマを作り終えると、ヨッシーに向かって雪ダマを投げてくる。

雪合戦攻撃



↑雪ダマを作り終える前に通過してしまうのが得策

プロペラヘイホー



プロペラの力で空を飛べるようになったヘイホー。大群で行動し、画面の奥と手前の間をクルクル飛び回ってヨッシーに襲いかかってくる!! なかにはフルーツを持っているヤツもいるぞ。

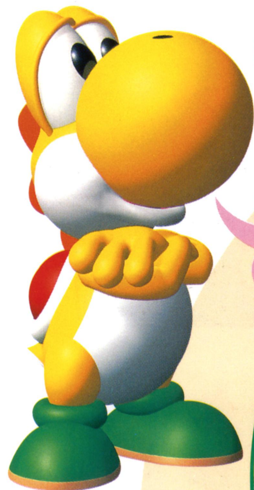
大群で襲ってくる



↑衝突しないように避けたり食べたりしちゃおう!!

懐かし(?)のモンスター以外にも新たなモンスターが続々と登場!!

ヘイホーがいくら大群で襲いかかろうが、所詮は一兵卒級のモンスターでしかない。絵本の世界のなかでは、そんなザコキャラとは比べものにならないほど凶悪で巨大なモンスターが、ヨッシーたちの行く先々で手薬煉を引いて待ち構えているのだ。



う〜ん…なかなか手強そうなモンスターだ



ウンババ

溶岩の中から突然出現するウンババ。タマゴを投げつけると意気消沈してしばらく溶岩の中に身を隠してしまう



フライングパックン

ヨッシーよりも食欲旺盛で、ヨッシーを食べようとする



ガボン

トゲのついた青いボールをヨッシーに向かって投げてくる



ドコサ

速く動くと追跡してくる。ゆっくり逃げろ

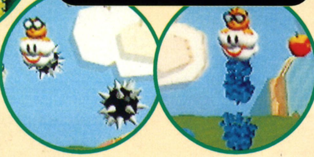
ビックリン

風船のように膨れてヨッシーを吹き飛ばそうとする!!



てっぽうプク

口から水を吹き出してヨッシーを弾き飛ばそうとする



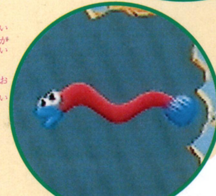
ジュゲム

今回のジュゲムはイロイロな物投げてくる。ときにはフルーツを…



キラー

『マリオ』シリーズからの皆勤賞モンスター



うなボン

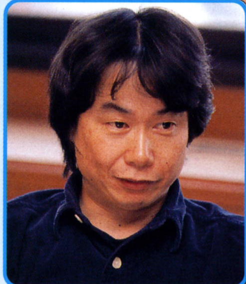
意外に美味しいらしく、通常よりライフが多く回復する



ほねりゅう

口から炎を吹いて襲いかかってくる。弱点は頭。ヒップドロップ3連発で倒せるぞ!!

宮本さんと裕木さん 意地悪なモンスターがイッパイでしョ?



宮本さんチェック

オモシロい発想をするデザイナーがゲームを作っているので、その影響かマヌケなモンスターがイッパイ出てきますよ。グラフィック的に今回の『ヨッシー』では、大胆にでかいモンスターが出てきますので楽しみにしていてください。憎ったらしいかも知れませんけど、一個一個手作りで仕上げたモンスターなんで、みんなで可愛がってあげてください。



裕木さんチェック

モンスターに威厳がないというか…どのモンスターを見ても怖くないんですよネ。いきなり目の前にバーンってモンスターが現れてもヨッシーがいつのまにかモンスターに近づいていっちゃう…。そういうヘンな意味で怖いかも!? でもみんな不思議な顔をしてますよネ。う〜ん、顔で思い出したけど、ヘイホーが仮面を外した顔ってやっぱり見られないのかナァ?



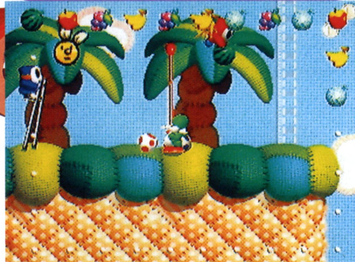
ゲームシステム解説

好物のフルーツをイッパイ食べて みんなで幸せになって世界を救おう

めちゃんこ幸せになるための条件は とにかく何でも食べちゃうこと!

オープニング紹介でも説明したように、「幸せな気持ちで満たして世界を元に戻す」のがヨッシーたちに課せられた使命。そのためには、ヨッシーを幸せにしなければならない。その方法の基本が「美味しい物を食べること」。モンスターやフルーツを食べまくって世界をハッピーに満ち溢れさせてベビークッパの呪いを解くのだ!!

幸せ フルーツを食べる



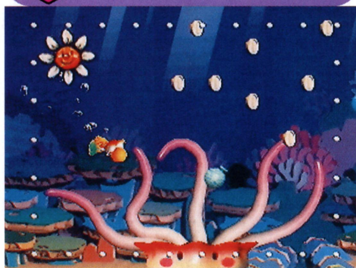
フルーツのなかでもメロンが大好物!!

幸せ 敵を食べる



ヘイホーだ!! 追いかけて食べちゃえ

幸せ コインを取る



おなじみのコインも落ちているぞ

幸せ 小さいハートを取る



小さいハートを取るとスコアが上がる

フルーツは泡の中や敵が持ち運んでいる

ブドウやリンゴ、バナナなどのヨッシーの大好きなフルーツは、ステージ上で敵が持っている場合と泡に包まれて浮いている2つのパターンが存在する。

タマゴで泡を破ってゲット



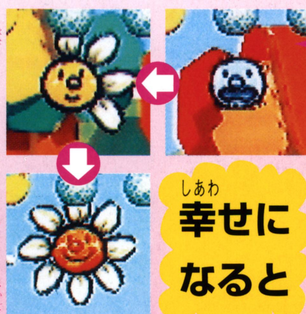
泡のままフルーツを食べることはできず、タマゴ爆弾を投げて泡を割るとフルーツを食べられるようになる



モンスターを倒せば、フルーツを食べることができる。倒し方は踏んでも、食べてもどちらでもOK!!

食べて幸せになるとにこにこメーターが上昇

フルーツを食べるとヨッシーの体力がアップする。体力のメーターは、画面左上にある「にこにこメーター」で表示される。フルーツを食べるたびに「にこにこメーター」の花びらが増えていく!!



花びらナシでダメージを受けると最期



ヨッシーの大好きなフルーツを食べて、すこしずつ「にこにこメーター」の花びらを増やしていこう!!

不幸 食べても幸せになれないモンスターも存在する

何でも好き嫌いなく食べまくるヨッシーだけど、やっぱりマズい物は苦手らしい。激マズのモンスターを食べるとあまりのマズさに、気分が悪くなりダメージを受けてしまう。

ゲゲゲッ、まずい!!



画面上の「ウフフちょう」は、体が青色のときに食べると激マズで不幸のどん底に

さあ、いよいよ冒険の始まりだ!! キミは何色のヨッシーを選ぶのかな!?

ヨッシーの操作もわかり、ゲーム中に出てくる乗り物も理解できたし、モンスターも調べたところで、いよいよゲームスタートというわけだ。世界を救うために立ち上がった6体のちびっこヨッシーたちが、どういう手順で冒険を始めるのかを見てみよう。

6体のちびヨッシーから1体を選んでスタート

まずはヨッシーのセレクトから始まる。6体のヨッシーの中からどの色のヨッシーを選んでも基本的な性能に差はない。自分が気に入った色のヨッシーを選択してゲームを始めよう。



まるでフィギュア人形のようなカワイイヨッシーがちょこまかと動いているぞ

幸せ度がアップするラッキーフルーツを決定

ヨッシーを選んだら、ラッキーフルーツの抽選だ。ここで選ばれたラッキーフルーツは、ステージ内での出現率がアップする。選んだヨッシーと同系色のフルーツを食べると、通常よりも得点（幸せ度）がアップするぞ。

ルーレットで決める!!

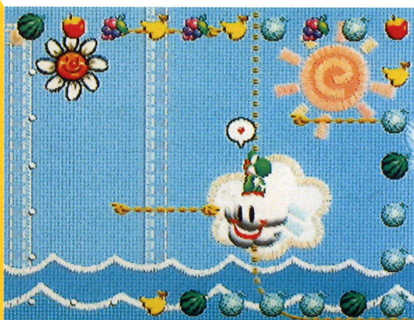


フルーツの種類は神のみぞ知る!?

フルーツを30個食べてステージをクリア!!

このゲームには、ステージ上にボスキャラは存在しない。各ステージは、フルーツを何でもいいから30個食べることでクリアできるのだ。フルーツのなかでもヨッシーの大好物のメロンだけは、各ステージに30個用意されている。メロンだけで、ステージクリアすると何かイイことが起きるかもネ。

30個のフルーツでおなかがイッパイ!!



フルーツが画面を1周すると、30個集めたことになりステージをクリアできる

にこにこメーターがゼロになると…

ダメージを受け続けて「にこにこメーター」がゼロになると、ヨッシーはクッパ城に連れ去られてしまう。そして、すべてのヨッシーが捕まるとゲームオーバー!!







クッパ城からの脱出はムリ

宮本さんと裕木さん チョット変わったシステムだよネ?



宮本さんチェック

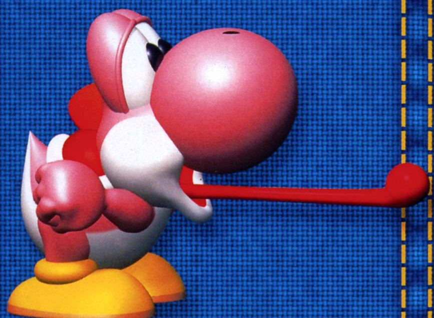


このソフトは、上手い人から下手な人まで、イロイロな遊びができるゲームを目指して作ったものなんです。このフルーツシステムでも、全部同じ物を取ろうとするとかなり難しいんですが、適当に取っていくと簡単に30個集められるんですよ。イロイロな人が、イロイロな目的で遊べるように、大らかで懐の深いゲームを目指した結果がこのフルーツシステムなんです。

裕木さんチェック



とにかくボスキャラを目指して、奥へ奥へと進んでいくんじゃなくて、ブドウやメロンといったフルーツを探しながら、ゆっくり回り道や道草をしながら遊べるのが楽しいですよネ。ステージを散歩するような感覚でプレイできるのは、新鮮でおもしろいシステムだと思います。あと、このフルーツを見ると、昔あった果物の形の匂い消しゴムを思い出すのは私だけ…?





ステージ紹介



絵本のなかに閉じこめられた24のステージはどれも不思議な世界!!

冒険の進み方はプレイ内容でイロイロとルートが変化してくる!!

ヨッシーの冒険は絵本の世界の1ページめからスタートする。1つのページには、4つのステージが存在する。ページを前作までのワールドと考えてもらえばいいと思う。ページは全部で6ページあり、ステージ数は全24ステージ。1ページめのステージ1〜4のうち、どれか1つをクリアすると次は2ページのステージを選択することになる。このとき、前のページで「大きいハート」を取っておくと、ステージ1以外のステージを選択できるようになる。「大きいハートは」各ページに全部で3個隠されているんだ。



⇧大きいハートを取ると新しい世界の扉が開く

はじまりの1ページ



⇨数字の書かれたサイコロがステージだ

とざされた2ページ



⇨ページごとにグラフィックも変わる

ヒップドロップで転ばせろ…



通せんぼされたら…



⇧とうさんゾーに道をふさがれたらヒップドロップで転ばせたスキに通ってしまえ!!

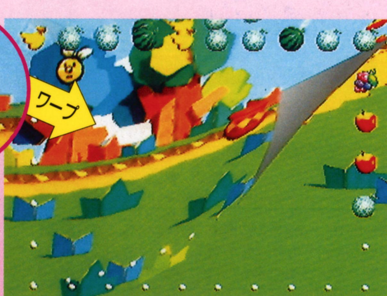
はじまりの1ページ		
	ステージ1 ポチとたからさがし	ステージ2 ビックリンでびっくり
	ステージ3 スーパーレールリフト	ステージ4 たかいとうをのりこえて

ダンボールアート、パッチワーク、木目調の3種類の背景で構成されているページ。最初のページからいきなりビックリンのような巨大モンスターが登場してくる。まずはこのページで3Dスティックの感覚や基本的なアクションの操作を身につけておこう。

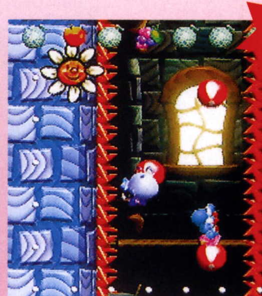
序盤から息つく暇なし!!



⇨行き止まりのツボから、別のコースへと進める



⇧ピラ〜ンと紙が捲れるように別のルートへ

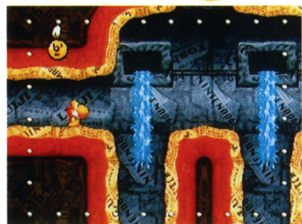
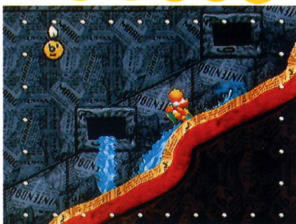


⇧トゲトゲに挟まれ、挙げ句目の前にモンスター!!



⇨いきなりビッグサイズのモンスター、ビックリンが登場!!

迷子になっちゃうョ

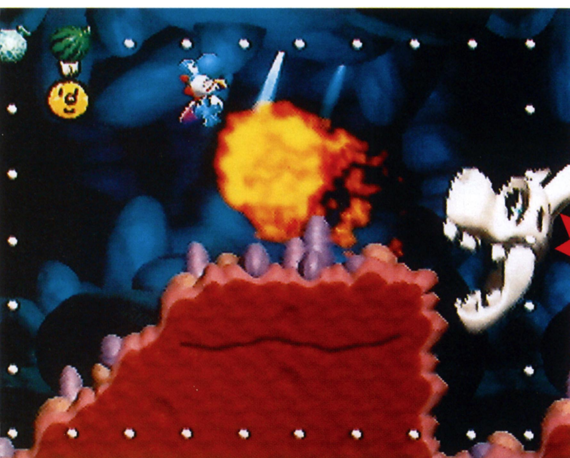
↩流れ出ている水に流されないように注意しよう

とざされた2ページ

ステージ1 ほねりゅうのあな	ステージ2 ウンババのすむところ
ステージ3 ぷろぷろゼリーなどかん	ステージ4 げきりゅうめいろ

カラフルな1ページとは対照的に、薄暗～い洞くつや土管のなかを進んでいくオドロオドロしいステージ。ウンババやほねりゅうといった超巨大モンスターがココでも登場する。いよいよ本格的な冒険が始まった!! といことを実感することができるだろう。

洞くつのなかに巨大なモンスターが!!



⬆ヤバイ、炎を吐かれた!! 踏んばって上昇して回避だ!!



↩コ、コワ～イほねりゅうだ!! ジャンプで避けて進んじゃえ!!



↩フワフワっと、爆弾に挟まれて、大好物のメロンが降ってきたぞ



⬆溶岩地帯をジャンプしたらウンババ出現!! 緊急Uターンだ!!

くもの3ページ

ステージ1 くものあいだをぬけて	ステージ2 たかいぞQちゃんのとう
ステージ3 さむいけどがんばろう	ステージ4 ムカデでイライラ!

空中ステージがメインとなるページ。空が飛べないというヨッシーの唯一の泣き所をものの見事にベビークッパに突かれてしまったという感じだよね。空中ステージでは、落下したらもちろん一発アウト!! ジャンプ中の踏んばりが重要なテクニックとなってくるだろう。

空中ステージは踏んばっても奈落の底へ!!



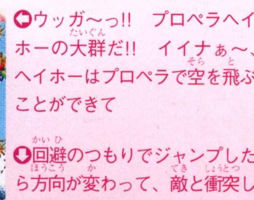
⬆奇妙な球体にモンスターが。そのまま進んだら落っこちちゃわないのかナ?



⬇ハッパサーフィンから落ちることはないので、落下の心配はしなくてもOK



↩ウッガ～っ!! プロペラヘイホーの大群だ!! イイナぁ～、ヘイホーはプロペラで空を飛ぶことができて



⬇回避のつもりでジャンプしたら方向が変わって、敵と衝突してしまうこともある

⬇モンスターがやってこなかったら遊覧気分で気持ちイイのになぁ



一面の銀世界



↩遠くに雪を頂いた山並みを見ながら進め

⬇雪ダマを作っているヘイホーは、コース以外の場所にいるため、攻撃したりすることはできない



↩メロンの入った箱をバランスを崩さずにある地点まで持っていくと、ヨッシーの大好物のフルーツ、メロンを食べることができるようになる

敵がウジャウジャ登場




⇧⇨1匹でもイライラするモンスターが複数出てきたらイライラも倍増だ

ジャングルの4ページ

ステージ1	ガボンのいえ	ステージ2	ジャングルのみずたまり
ステージ3	パックンのふるさと	ステージ4	ジャングルのニョロロン

奇妙なモンスターや生物が生息する謎のジャングルがステージとなっているページ。進むべき道が分からなくなると、同じ場所をグルグル廻ってしまう迷路のようなステージばかりが続く。まるで本当のジャングルのなかを冒険しているような気分にさせられる。

迷路のようなステージばっかり!!



⇧水のなかを通って行くか、それとも地上を通って行くか？　とりあえず水のなかを進んでいってみよう!!

⇨進めそうな道がイッパイある!!



どっちの方向に進んだらいいの？

⇦アッ、メロン発見!!　どうやって食べようかな？

⇨取り合えず登ってはみたもののこれからどうしよう

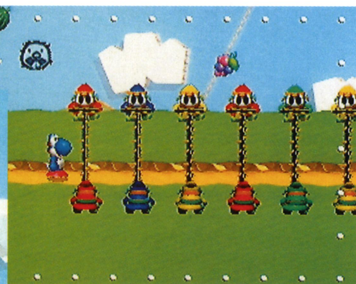


⇧道が上下に分かれている。どっちの道に進のが正解なのでしょうか？　誰か教えてくださいよ〜!!

地上ステージもあり



⇧水滴のモンスターが出てくるあたりヤッパリ海のステージだ



⇧水のなかだけのステージとは限らない

みずのなかの5ページ

ステージ1	うみといえばクラゲボン	ステージ2	おさかなたっぷり
ステージ3	バンブーダンサーズ	ステージ4	ヘイホーのかいぞくせん

モンスターが遊泳する海中がメインのステージとなる海のページ。水の中では、ヨッシーの操作感覚が陸上と異なり急激な方向転換ができなくなっている。モンスターの動きをよ〜く見極めて、次のアクションを頭に入れながら行動しよう。

本格的な水中ステージが目白押し!!



⇧土管に入ると次のエリアへ移動することができる。またしても海だったりして



⇦巨大ないそぎんちゃくの触手の近くにメロンを発見

⇨クラゲのモンスター、クラゲボンに挟まれちゃった!!　どうやって逃げようカナ!?



⇦ほら貝の泡に乗ってしまうと、浮き上がってしまうぞ



さいごの6ページ

ステージ1	キカイなおしろ
ステージ2	リフトなおしろ
ステージ3	オバケなおしろ
ステージ4	マグマなおしろ

最後の6ページめは、お城のなかにステージが組まれている。このお城がベビークッパの住む城なのかどうか分からないが、とにかく最後のページだ。モンスター以上に恐ろしい極悪非道なトラップが、お城の随所に仕かけられているぞ!!



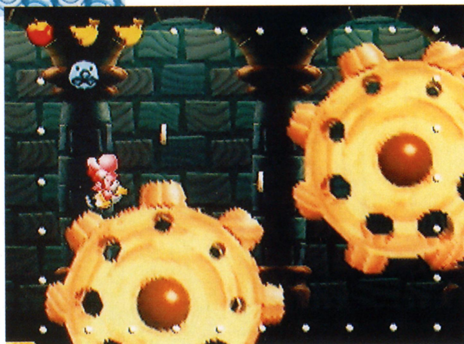
⇧プロペラヘイホーが怪しい物体をぶら下げてヨッシーの方向に飛んできた!!

⇨ウッ、ヒャ～っ!! 目の前に落とされた!! 危機一髪セーフ

残虐非道なトラップが迫り来る!!



⇨メロンがあるのに、その手前にノコギリが…



⇧どうしてメロンはいつも取りにくい場所にあるんだろうか

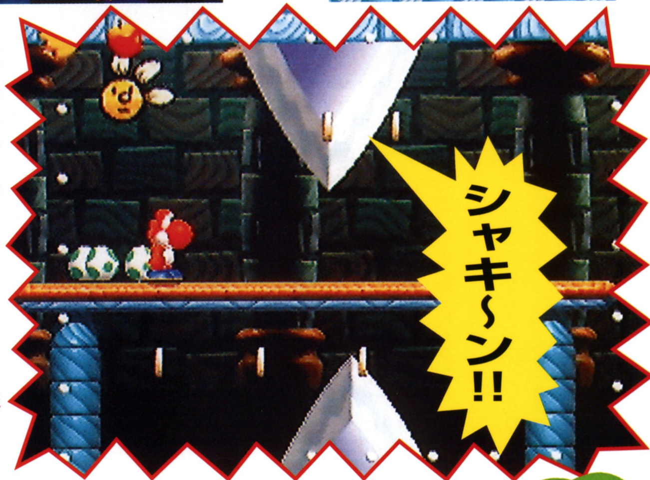
⇨ヨッシーが歩くとその勢いで歯車も回転する



⇨パイプから流れる溶岩に触れたら一発でアウト!!

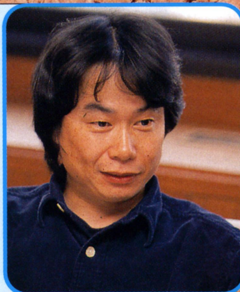


⇨ノコギリの歯を避けろ!!



⇨鋭い刃が上下に動いている。タイミングを計ってわずかな隙間を走り抜けて通過していくのだ!!

宮本さんと裕木さん 絵本のなかって不思議な世界だよネ?



宮本さんチェック

このソフトは、ゲームを作るためにステージをデザインしたのではなく、「こんなステージを作ってみたい」という思いから作られたソフトなんです。ただ単純に攻略して「ハイ、終わり」というゲームにはなっていません。1つのステージを何回でも遊べるように作ってあります。だから、どのステージにもデザイナーのアイデアがイッパイ詰まっているんですよ。



裕木さんチェック

一見すると子供用に作られているようなイメージのグラフィックなんだけど、実はゼンゼン違う!! 大人でも十分に楽しめます。というよりもかなり苦労しそうカナ? でもその苦労がゼンゼン苦にならない。ヨッシーが意外なところに登れたり、取るのがムリだと思われるアイテムでもアクションを駆使して取れたりと、ステージにふんだんに仕掛けが施されている。



極秘情報を教えてくれた!!

100秘密

P24 操作編
P26 アイテム編
P27 リンク・ストーリー編
P28 モンスター編
P29 エトセトラ編

11月21日幕張で解禁！操作系統からリンクの彼女までどこの雑誌にも載っていない『ゼルダ』の極秘情報を宮本さんが語る!

リンクの動かし方が分かります!!

操作編

Q1 3Dスティックの使い方は？

倒したほうに動きます（笑）。ストレスなく、自分が動かしている方向に動くという感じですね。このへんは『マリオ』より分かりやすいように、というのが基本になっています。もちろん、少しだけ倒せば歩いたりすることもできますよ。あとは、何か物を狙ったりするときにも使います。結構、実際に自分がやっている感じがすごくするゲームですよ。

Q2 Rトリガーボタンは？

このボタンで盾を使うことができます。押している間は、リンクが盾をかまえているのです。

Q3 盾のほかの使い方は？

戦闘中は、いわゆる盾らしい使い方をします。あと謎解きの部分で使うことがあるのですが、このへんはまだ秘密ですね。

Q4 Zトリガーボタンは？

これは「注目」のボタンです。きっと今後の3Dアクションゲームの基本になりますよ。たとえば裕木さんを「見たい！」と思ったときには、裕木さんに「注目」すれば自動的にロックオンされます。押しながら動くと、裕木さんを見ながらその回りを動くことになるのです。剣で戦闘するときは、敵に「注目」するとちゃんと切ることができる。このように基本的に何かを見る、というときにこのボタンで「注目」するのです。

Q5 Cボタンユニットは？

これも重要です。Cボタンユニットの上は『マリオ』と同様に、視点が変更されます。そのほかの3つは、それぞれに1個ずつアイテムをプリセットすることができます。たとえば、メニュー画面で弓矢にカーソルを合わせて、このボタンを押すとそのボタンに弓矢がセットされます。3つまでセットでき、変更も自由にできます。



各ボタンに対応!!

Q6 Bボタンは？

これはアクションボタンで、画面上の緑色のボタンの上に表示されている名前の、アクションができるようになっています。そのときに応じて、ダッシュが必要なときは画面に表示され、そのボタンを押すとダッシュするんです。



⬆画面上のアイテムの横に、現在のアクションコマンドが表示されている。その状況に応じて、このコマンドはどんどん変わっていくようだ

Q7 Aボタンは？

普段はAボタンを押すと、剣を抜いて剣を振ります。オカリナを持っているときは、「ラ」よりもうちょっと低い音がでます。

Q8 パワーを溜めて切ったりできるの？

SFC版の『ゼルダ』と同じように、基本的にはAボタンをちょっと押し続けているとパワーが溜まり、離すと回転切りができるようになっています。

Q9 そのほかの特殊な剣の振り方は？

剣の中にも、両腕で持って振り回したりするものもあるので、それは違う切り方ですね。両腕に持っていると、手がふさがっているので盾を持てないんですよ。

Q10 剣以外の攻撃方法は？

魔法を使ったり、アイテムを使ったりして攻撃します。基本的に弓矢やパチンコなど、飛ばすものが多いですね。ハンマーや長い棒などを振り回したりとか、フックショットとかもあります。

Q11 十字キーは使うの？

十字キーは使いません。



衝撃の新事実が!!

©Nintendo

緊急速報 宮本茂さんが本誌だけに

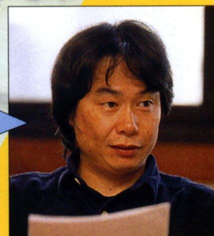
ゼルダの伝説 時のオカリナ

聞き手 裕木奈江さん



「ファミマガ64」ではお馴染み。宮本茂さんとは2度目の対談だったので、終始なごやかなムードで話が進んだ。

語り手 宮本茂さん



現在、『ゼルダの伝説』の制作真っ最中。『マリオ』や『ゼルダ』シリーズの生みの親として、有名なゲームデザイナー。多忙なスケジュールの中、このインタビューに京都から駆けつけてくれた。限られた時間の中、十分すぎるほどの情報を話してくれたぞ。

N64		
	任天堂	アクションRPG
		未定
	発売日未定	未定
		振動パック対応
	価格未定	未定

Q12 Lトリガーボタンは？

オプションぐらいにしか使いませんね。左手を離さないで、プレイできるようになっているので。

Q13 ジャンプは？

やはりジャンプのゲームを一番早くから作っている会社なので、ジャンプに関しては「新しいことをやらなきゃアカン！」という使命感がすごくあって、今度のジャンプはフルオートジャンプなのです。プレイヤーはジャンプボタンを押さなくても飛べるようになっているのです。画期的でしょう？ だから走っているスピードや、その地形に応じた飛び方をしてくれるので、ピョンピョンと気持ち良く飛んでくれるんですよ。これはマネしたら絶対ダメですよ。ウチが特許とったんですから（笑）。それでも自分で飛びたい人はどこか飛ぶべき状態のときに、（アクションボタンの）Bボタンがジャンプボタンに変わります。もう至れり尽くせりですよね。

Q14 地形によってリンクの動き方は変わるの？

アクションゲームではないので極端にするつもりはありません。上り坂などで異常に早く登ってしまうと臨場感がなくなってしまうので…。あと水の中に入ると、一応泳ぎます。剣と盾を持って泳ぐので、かなり無理があるんですけど。「普通はこんな風に泳げないよな」とか思いながら作っているので、あまり自由に潜ったりとかはしないんです。

Q15 HPが減ったときは？

リンクが「ゼー、ハァー」したりとかはしませんよ（笑）。もちろん、スピードが遅くなったりとか、やられやすくなったりするようにはしないようにしています。

Q16 馬の乗り方は？

リンクが馬のそばにいくと、Bボタンの表示に「乗る」というのが出るのでそれで乗れます。「ムチ」と出れば馬が走り出します。

Q17 馬の操作方法は？

基本的に「アメとムチ」ということで、ニンジンが登場します。1回ムチをいれるたびに、ニンジンを1コあげるのです。まあ、ムチだけにしちゃうと馬もかわいそうですし…。前の画面写真とくらべると、ムチの絵からニンジンの絵に変わっただけなんです。



⬅馬は大人のリンクしか乗れないらしい

ニンジン

⬆このニンジンが馬のパワーの素。ニンジンの数には限りがあるようだ

Q18 振動パックには対応していないの？

一応対応していますけど、どうしてもないと困るようにしてしまうと問題があるので、軽く対応するように作っています。

Q19 敵の激しい攻撃をうまくよけるには？

やはり基本的には、盾を構えて防御することになります。あと、後ろへ移動しながらジャンプすると、クルンと逃げられますね。

Q20 妖精ナビィはリンクに何をしてくれるの？

このBボタンに表示される言葉は、妖精ナビィの言葉、案内と思ってください。人物の頭の上にナビィが行くと「話す」というコマンドに変わるし、物の上に行くと「持つ」というコマンドに変わったりします。だから馬に乗るときも、リンクが馬に乗れるから乗れる、という解釈もできるけど、基本的にはナビィの案内によって、リンクが行動するのです。

Q21 のマーク（赤色）もナビィのおかげ？

これは戦闘中に表示される「注目」のマークです。またデザインが変わるかもしれないので、あまり大声では言えないけど…。でも前のバージョンよりよくなっているので、このまいってしまうかもしれません。このマークは物に注目したときに表示され、どういうものかによってナビィが色で教えてくれるんです。安全なものと、危険なものによって色が変わるんですよ。危険なら赤とか…。

インタビューこぼれ話① 毎回インタビューというものは雑談から入る場合が多い。もちろん今回のインタビューもお互いの服装について話していた。前回のインタビューは夏に行われたのだが、そのときの服装が2人とも季節感のない格好だったと、2人が冗談混じりに話したところから、今回のインタビューはスタート。ちなみに今回は、宮本さんはラフな格好でインタビューを受けていた。

Q22 この棒は折れるの?

やっぱり棒は折れるよね。「デクの木」というのが出てくるんだけど、その「デクの木」の棒だから「ゲクノボウ」なんだ（笑）。

Q23 これはデクの実ですか?

これは「デクの実」ですね。かんしゃく玉みたいに、投げ付けると「パン!」となるんです。だから武器にもなりますね。

Q24 デクの木はそこら辺に生えているの?

そうゆうわけではないけど、最初の町では、「デクの棒」に限らずいろいろなものを買うこともできます。「デクの実」はギンナンみたいに自分で拾って見つけることもできるんですよ。

Q25 パチンコを使って何を飛ばすの?

基本的には石ですけど…（宮本さん表情が少し渋る）。

Q26 ナビィとかニンジンを飛ばすことは?

ウーン、ニンジンは飛ばしたりするんでしょうかね。



子供のリンクが使えるパチンコだからいろんなものが飛ばせるといいよね。ナビィを飛ばしたらどうなるのかな?

Q27 弓矢は飛ばす強さを変えられますか?

変えられません。

Q28 マジックハンマーですか、これ?

マジックハンマーって杭を打ったり、敵をひっくり返したりするハンマーだったけど（SFC版）今回はいろいろできるようにはしています。でもチョット違うかもしれないね。今度のはもっと重たいハンマーだから、武器として使ったらけっこうイイですよ。

Q29 これはカギですか?

それはカギです。ステージを進めるために必要なカギで、普通に扉を開けるのに使います。

Q30 これはマップですか?

『ゼルダ』はマップシステムをかなり重要視して作っています。マップ上の矢印の向きは、リンクの向いている方向です。でも製品版では、また変わるかもね。



これでダンジョンの中でも安心だ

Q31 3つの精霊石とは?

結構ストーリー上で重要なポイントなので、これはまた今度に。

Q32 精霊石はオカリナにはめこむの?

そうです。このオカリナに、精霊石をはめこんで使うんです。だから穴が開いてるんですよ。

Q33 オカリナを吹くとどうなるの?

この「時のオカリナ」は名前が示すとおりに、「時代をまたぐための時の館」というところに行くために必要なものなのです。もちろんそこに入るには、3つの精霊石のはめこんである本物のオカリナでなくてはいけないのです。SFC版でも「オカリナ」というアイテムはあって、あれは単なる動物の笛のように使っていたんだけど、今度の「オカリナ」はちゃんとメロディを吹くところがあったりするんですよ。今、その音階をどうしようか、いろいろもめているんです。



オカリナを吹く子供のリンク。目をつむっている

Q34 長剣と短剣には違いがあるの?

長剣は両手で持つことになります。短剣は片手でも持てますよ。「デクの棒」とかは結構長いんだよね。役立たずな棒なんだけど、結構おもしろいんですよ、コレ。

Q35 盾の模様の違いは?

一番最初は「木の盾」を持っているけど、模様は盾の種類で違うだけで、秘密はないです。中にはリンクの種族、コキリ族の文字が描かれているものもありますよ。

Q36 爆弾の使い道は?

従来どおり、敵を倒す武器として使ったり、扉などを壊すのに使ったりもしますよ。

Q37 ニワトリはアイテムになりますか?

ウーン、残念ながらアイテムとしては使えないなぁ（笑）。でもニワトリを使ったいろいろな仕掛けは用意してます。これは秘密ネタなので、遊んで確かめてみてください。このニワトリは結構リアルに作ってあるので、怖いです。ストーカーみたいに、ずっとついてくるだけでも十分怖いです。いじめたりしたらダメですよ。

Q38 リンクはアイテムをどこにしまっているの?

これはいつも聞かれる。ゲームキャラクタの宿命ですね。今回はまだ、4つしか一度に持てないので比較的説得力があるように思えるのですが…、どうでしょう。

Q39 子供と大人時代ではアイテムの量も違うの?

変わりますよ。子供時代はパチンコを使うし、大人になると弓矢を使えるようになります。あとブーメランは子供のときしか使えないんですよ。その時代によって、わざと変えて設定してます。

Q40 これは一体何ですか?

それは風の魔法のメダルです。魔法は炎、風、闇、光など全部で6種類あります。魔法の組み合わせみたいなことも考えていて（宮本さん、かなり苦笑）実は、魔法をリンクの弓矢にセットして使うことができるんですよ。魔法を飛び道具として使うことができるので、今度の『ゼルダ』では弓矢はかなり重要ですよ。

Q41 魔法はCボタンにセッティングするの?

そうです。Cボタンユニットにプリセットすることで、使うことができます。6種類の魔法は色分けされていて、ちなみに緑色のものは「風」の魔法です。

Q42 全部でアイテムは何種類になるの?

実際に選んで使えるアイテムは16種類ぐらいになると思います。あと薬系のアイテムも出てきますよ。薬草のようなものは断片的には出てくるけど、回復系のアイテムはすべて薬なんです。ビンに入った。今までのシリーズ同様、空ビンがあって、例によって薬を入れたりして…。薬以外のものも入れたりもするんですよ。

インタビューこぼれ話②

実は「時のオカリナ」を吹くことで行くことができる「時の館」には、どうやらマスターソードがあるらしい。しかしこれ以上は、せっかくソフトを楽しみにしている子供たちのために秘密にしておきたいと、宮本さんはおっしゃっていた。また「時の館」には心地好いメロディが流れているらしく、その曲は宮本さん自身も「気持ちにいい曲だ」と絶賛していた。

Q43 子供リンクの年齢設定は？

7、8歳ぐらいと考えているんですけども、もうちょっと小さいかな？ 6、7歳ぐらい。小学校でいうと2年生ぐらいですね。



こんな勇敢な小学2年生は、きっと全国を探しても見つからないだろうね

Q44 大人リンクの年齢設定は？

大人といっても20歳より若いです。設定上では15歳といったところかな。



かなりの美少年になったリンク。これだけカッコよければリンクファン急増？

Q45 リンクの声は？

リンクの声はやられているときの「ウッ！」とか「アッ！」とかしか言わないけど…。一番声らしい声は、馬に乗っているときの「ハッ！」という声ですね（笑）。

Q46 リンクの耳のピアスは何か秘密があるの？

多分、ないと思います。まじめに答えてどうすんだろ（笑）。どうしようかな、耳のピアスは、何か考えておきますね。

Q47 リンクの詳しい身長や体重などを教えて？

ウーン、ハッキリいって決まっていません。募集しましょうか？ どれくらいがいいか（笑）。

Q48 リンクの顔も変わりましたね？

リンクの顔もほぼ、これでいこうかと思っています。イラストとかも決まってきているので。何か変えたほうがいいですか？（裕木さん「これでいいと思います」）子供のリンクとのバランスも、これだったら大丈夫かと思っているんです。目や口も動くんですよ。

Q49 リンクはほくそえんだりしないの？

あんまりニヤニヤしているのも気持ちが悪いでしょう。ドラゴンとかが倒れている横で、ニヤッと笑ったりしたらリンクらしくないですよ。遊びたくなくなるかもしれないですよ（笑）。

Q50 そのほかの表情は？

少し動きます。今のは驚いたりする顔は入っていないんです。あとゲーム中は、リンクの顔がアップにならないと表情まで見るのは難しいので、デモ画面のときなどに、たまに表情が変わっていくのを見ることができます。

Q51 リンクの家族は登場しないの？

リンクはコキリ族という妖精の種族の子供なんです。そこにはどういうわけか親はいなくて、同じくらいの年齢の子供たちがいっぱいいる。それがザーッと一斉に大きくなって、ある年齢になるとみんな消えてしまうんです。そしてまたザーッと一斉に生まれる、という種族なんです。だからリンクもいつかは消えてしまうんです。

Q52 大人と子供時代では時代背景は違うの？

大人の時代のほうが、それなりに事態は深刻化しています。今回のストーリーはSFC版で登場したガノン（最後に待ち構えているモンスター）がモンスターに変身する前の人間の状態だったころのお話なのです。モンスターになりつつあるガノンの様子が変わっていき、大人の時代のほうがガノンはモンスター化しています。

Q53 子供時代の活躍で未来が変えられるの？

そういう努力がむくわれるのは遊んでいて楽しいよね。そういうのをいっぱい詰め込みたいね。

Q54 やっぱり成長すると強くなるの？

基本的に強力なアイテムを持つことで強くなるようにしたいと思っています。最初から、できる能力をいっぱい外してしまうという作り方は、僕はあまり好きではないんです。大人にならなきゃ覚えない技とかはあまりなく、アイテムによって変化をつけています。

Q55 子供リンクと大人リンクの一番の違いは？

まず、サイズでしょう（笑）。剣を使って戦うときは、大人リンクのほうが戦い方がチューンナップされているので、戦闘は大人のほうがおもしろいかも。あと身長が違うので登れる場所とかも、当然違うよね。でも…、一番の違いって何だろう？ 魔法かな。大人しか魔法は使えないので。

Q56 今回のゼルダ姫とリンクの関係は？

これは物語に関係するのであまり詳しくは言えませんね。恋愛関係とか、そういうことはないので何かしら「トライフォース」に関係したつながりがある、ということにしておきましょう。リンクの家系がガーディアン系という生い立ちも、関係しています。

Q57 今回のトライフォースの役割は何ですか？

ウーン、これも苦しいですね。やっぱり究極のアイテムということにしておきましょう。あまり話せないんですよ。

Q58 ハイラルとかの名称は誰が決めるの？

思いつきです（笑）。わりとみんなでいろいろ名前を出しあって決めたり、誰かが作ったのをみんなで承認したりして決めていったんですよ。「ハイラル」は最初の『ゼルダ』を作ったときから決まっていました。あのタイトル画面をみると、「ハイラルファンタジー」って書いてあるんだけど、何かに似てるんですよね…（笑）。

Q59 コキリ族の儀式はほかにもあるの？

特に「守護精譲り」以外の儀式はありませんね。ストーリー上にはないです。

Q60 ゼルダの時代設定は何をモデルにしているの？

西部劇とかに影響されたとしても、僕は私的なものは持ち込まないようにしているんです。でも何か似てくるんだよね。基本的にはイメージではなくて、本当にありそうな景色を作りたい。作り物の世界には嘘がいっぱいあって、本当のリアルとは程遠いものになってしまうんです。バックは張りぼてだけのセットで、その範囲の中で本当の景色に近いものを作るというのが、テーマですね。西部劇とかそういうこと以前に、ちゃんと土らしく見えているとか、時間の変化をちゃんと感じるかだとか、気温の変化だとかそういうことにこだわりたいですね。



宮本さんのトークに聞き入る奈江さん

Q61 「ポウ」のグラフィックが前と変わりましたが？

ランプを持ってうろうろしているんですけど、何種類もいるんであんまり気にしないでください。



ランプを片手にさまようかわいい幽霊

Q62 「ゴーマー」は前作にも出てましたよね？

ええ、だいぶ感じは変わりましたけど。3Dにするとまったく同じようにはいかないので、デザインはかなり変えてあります。すごく気持ち悪くなっているんですよね。これはカニとクモを組み合わせたようなヤツなんですけど、天井をはいずり回ってエイリアンのようにタマゴをポロポロと産み落としていく。気持ち悪いですよ。



メカで武装されたような体にモデルチェンジしている。タマゴを産むらしいぞ

Q63 「スタルフォス」もブーツを履いてるの？

ええ、履いていますね。身につけている防具も、グラフィック的にパワーアップしています。

Q64 同じ敵キャラクタでも強さは違ったりする？

武装の度合いによっては、強さが違ったりしますね。

Q65 「ドドンゴ」ってどのくらいの大きさ？

これは本当にすごくデカいですよ。全長20メートルぐらいあると思います。目がないように見えますけど大丈夫ですからね。いまこういうモンスターを作っている最中なんですけど、そのまま本格的に作ったものと、新しく作り変えて取り込んでみたのとがあって、おかしいところを調整してます。



口から大きなキバが飛び出している。リンクが小さく見えてしまうほどの巨大なモンスターだ!!

Q66 （ボスキャラは）どれもこんなに大きいの？

中には人型のものもいますけど基本的にはわりとデカいです。

Q67 ボスキャラは何体出すつもりなの？

やっぱり限界があるので、あまりたくさんは出せないのですが、10体以上は出したいですね。最終的には15～16体かな。



ものすごい炎の量。これをまともに食らったらいくらリンクでも大変だ

炎を吐いて攻撃してくるぞ!!

Q68 このハマグリみたいな敵は何ですか？

これは「デグババ」というモンスターなんだけど、噛みつきますよ。分かりやすくいうと、『マリオ』の「パックンフラワー」のようなものですね。「ワンワン」と「パックンフラワー」を合わせたような敵ですかね（笑）。



今にも食いついてきそうな口をしている。長い棒を振り回してダメージを与えていくのだ。頭が弱点なのか？

Q69 各キャラクタごとに弱点は違うの？

たとえば「デグババ」なら、頭にダメージを与えておいて、もがいている間に根元から刈り取ってしまうんです。稲刈りみたいに。

Q70 見えない敵とか出てこないの？

ウーン、アイテムの中には「真実のメガネ」のような、見えないものが見えてしまうものもあるので、あとはもう分かるでしょう。そういうものだったら。

Q71 敵を倒すと消えてしまうの？

基本的には敵を倒すと、その場で消えてしまいます。残しておくとカッコいいんだけど、踏んづけてしまうのが何だかかわいそうなので、消すことにしました。

Q72 剣で切れない敵はいますか？

一応いますよ。バサッと切ったところから、小さいサイズの敵が出てきたりするとおもしろいかもしれないね。でもサイズの小さい敵は考えていますよ。

Q73 魔盗賊のガノンドロフとは？

ガノンというモンスターになる前の人間の姿ときの姿で、だんだん変化します。設定上では「魔盗賊」という盗賊なんですよね。

Q74 血とかは吹き出さないの？

血ですか？ 血は吹き出ませんねえ。でも血じゃなかったら何が吹き出るんだろう。緑色の体液とかそういうのでしょうね。でも気持ち悪いよね。

Q75 馬に乗った敵とかは登場するの？

ちょっとだけ、そういうのも登場するかもしれないね。

Q76 リンクの影のような分身は登場しますか？

そういうアイデアは土壇場になって作ることがあるので（笑）。でも、今のところシナリオには入っていないですよ。

Q77 宮本さんの好きなモンスターは？

まだそういった画面はお見せしていませんが、敵でもなく味方でもない作りにしたいと思っているんです。もしできあがったらそのとき教えますね。

インタビューこぼれ話③

今回のリンクももちろん、物を押したり引っ張ったりすることができるぞ。これはBボタンのアクションコマンドで出すことができるらしい。また、ゲームの謎解きにも深く関係したアクションで、何かを押したり、引いたりすることによってクリアしていく謎解きもあるようだ。3Dで動くリンクなだけに、その動きはきっとリアルなんだろうね。

マニアックな知識が身につく

エトセトラ編



パッと見た感じはスカートだが…

Q78 町にはどんな設備が用意されているの？

宿屋や道具屋とかは当然あります。でもあまり買い物をしたりするゲームではないので…（笑）。どちらかというと「町にやってきた」という雰囲気を3Dで表現するのに苦労していますね。そのへんを積極的に工夫していこうと思うので楽しみにしていてください。あと町は一ヵ所だけなんですけどその町は楽しい町ですよ。

Q79 リンクは人間？

違います。妖精です。

Q80 リンクの衣装はコキリ族の衣装？

いまのところコキリ族の衣装です。コキリ族では、みんなこういった格好をしています。

Q81 リンクのあの服はキュロット？

そういうのって文化の違いがあるから「それはスカートなの？」と思っても、リンクに「スカートって何？」って逆に聞かれちゃうだろうね。まあ、普通の上着ですよ。下はちゃんとタイツを履いているのです（笑）。

Q82 正式タイトルが決まりましたが？

これは僕が決めたから。もう僕が「これにする」と言ったので決まりました、という感じですね。結構いいでしょう？

Q83 64DD版との関係はどうなるの？

これはまだ予定していないんですけど、できれば64DD版とカセットの両方を使うというシステムにしたいと思って、設計するつもりです。でもとりあえず64DD版は、今の『ゼルダ』をそのまま作ることになりそうです。まだはっきりとは決まっていませんが、うまくいけばこの『ゼルダ』のカセットを使って、最低バックアップデータだけでも引き継げるようにはしたいな、と思っています。でもカセットを持っていないと遊べないようにはしたくないので、いまのところ検討中なんです。

Q84 今回も謎解きがいっぱいあるの？

これはまだチョット秘密です。謎をここで解いちゃっても、しょうがない（笑）。お楽しみに。

Q85 振動パックを使った謎解きもありますか？

そういうものも考えてはいるのですが、振動パックを持ってない人でも謎解きできるようにはしたいので、これもチョット保留中。

Q86 馬以外の移動手段は？

今は馬だけですね。あとワープと、魔法関係の移動ですかね。

Q87 オープニングムービーを少し教えて？

全部リアルタイムのムービーでやります！　今役者の演技システムとかを使って演技をつけています。1つの演技を違う照明、違う演出、で何種類か作って、どのカットが一番いいか、というようなことを考えると、作り手としてはすごくおもしろいですよ。

Q88 リンクの鼻はだいぶ小さくなりましたね？

確かに、昔は大きかったですけど3Dで立体的に作って、あまりにデフォルメしてしまうと変になっちゃうんですよ。下から見ると笑っちゃうとか（笑）。

Q89 リンクの耳はなぜ長いの？

妖精だからですよ。もう最初の設定で決まっていました。

Q90 リンクのモデルは誰かいるの？

特にいないです。

Q91 制作していて苦労している点は？

作っても作っても、なかなか終わらない奥の深さというか。1つの世界を作って、どこへ連れていっても大丈夫なように細かくチェックするという作業は、本当に大変な仕事ですよ。非常に苦労するところですね。

Q92 やっぱりグラフィックが大変ですか？

グラフィックというより、その操作すべてにおいてですね。

Q93 ということはやっぱり全部大変？

映画で例えると、撮影の手法がシーンごとに違うんですよ。狭いところと広いところを、同じカメラで処理するべきなのかどうか、とか。また、それだけたくさんの機材を全部準備しようとするのにかなりの時間と手間がかかってしまって…。そのへんがやっぱり苦労しましたね。

Q94 BGMのイメージとか教えて？

曲のイメージは環境音楽に近いかな？　せせらぎみたいな。あとはオーソドックスなクラシックとか。あとは西部劇のフルオーケストラですかね（笑）。

Q95 リンクの彼女はいないのですか？

ゼルダ姫ならいいな、というところで止まってるんですよね。でも今度はナビィが、やきもちを焼くということになっているんですよ。だからストーリーの中で、何かしらあるでしょうね、少しは。

Q96 現在の完成度は？

システムそのものは90％ぐらいできていますよ。それだけできているから、こうして僕がしゃべれるんですよ。あとの残りの作業としてはデータを作り込んでいくこと、仕上げですね。あとデバック作業（ロムのバグがないかどうかチェックする、とても大変な作業）もありますから。まあ全体的な完成度は、だいたい70～80％と言っておきましょう。

Q97 まさかシリーズを完結させては？

完結はさせてないですよ。またやりたくなったらやれるように。

Q98 次回作の構想は？

次回作の構想はまだないですけど…。もともと『ゼルダ』はあの時代を背景に作ってあるので、SFにするつもりはまったくないんです。あれを急遽、近未来ものとかにはしないで、ああいう土とかほこりの匂いのする時代のアドベンチャーものということで『ゼルダ』を作っているんですよ。だからそういう作品を作りたくなったら、『ゼルダ』というタイトルを使っていこうと思っています。

Q99 気になる発売時期は？

開発が完成するまでは発売日は言えません。僕はそういう主義になりました。すみません。

Q100 宮本さんの夢の中ではいつ発売してます？

やっぱり正月はのんびりしたいとか、いろいろ考えますけど…。まあ正直な話、年内には作ってしまって、正月からデバックに入ろうと思っています。でもそのデバックがものすごく大変な作業で、どのくらいかかるか見当がつかないんですよ。それだけでも1、2ヵ月は流動的にかかってしまうかも。大型のRPGはデバックだけでプラス1ヵ月はずれてしまいますね。12月は本当にムリです、本当に申し訳ないです。（広報のH氏も謝罪してました）。

インタビューこぼれ話④
敵のモンスターは全部で60～70匹くらい登場するらしい。いま現在もモンスターは制作中で、その数も多少変わってくるかもしれない。また敵のモンスターに遭遇したときは、ナビィが反応して危険を知らせてくれるようだ。注目したときのカーソルの色が、赤に変わったときは、すべて敵と考えてよい。見た目が敵らしくなくても、「注目」でチェックするのだ。

Nintendo HEAD LINE

ニンテンドウ　ヘッドライン

任天堂関連の最新情報がここに集結！

読み終えたときは事情通だ！

連載2回目で早くもバージョンアップ！　アニメやN64、GB、書き換えシステムなどマルチメディア情報を凝縮!!

ムービーニュース
MOVIE NEWS

大ヒットアニメ「ポケットモンスター」映画化!! '98年夏に全国縦断ロードショー公開予定!!

テレビ東京系で放送中の人気アニメ「ポケットモンスター」が、ついに銀幕デビューを果たすことが決定した！　これは、11月13日にアニメ製作の関係者が公式の場で明らかにしたもので、来年夏の公開を予定しているという。タイトルは「ミュウツーの逆襲」で、「ピカチュウのなつやすみ」との2本立て。テレビ版の総監督、湯山邦彦さんが監督を務めるぞ。アニメの原作ともいえるGB版『ポケモン』は、赤・緑・青の合計で約750万本の売り上げを記録しており、経済波及効果（そのキャラを使った関連商品などによる総売り上げ）は約300億円に上るという。あの「新世紀エヴァンゲリオン」（こちらもテレビ東京系！）と肩を並べる金額だが、『ポケモン』ブームは今後も着実に拡大していくと予想される。映画への進出がどのような効果を招くのかも楽しみなところだ。

劇場版だけのオリジナルストーリーが楽しめる！

劇場版を手がけるピカチュウプロジェクト98（映画「ポケットモンスター」製作委員会）には、テレビ版のスタッフも多く参加している。軽～いノリは健在のハズだが、「ミュウツーの逆襲」ではシリアスな展開が楽しめるらしい。「ピカチュウのなつやすみ」は、ポケモンしか登場しない異色作！

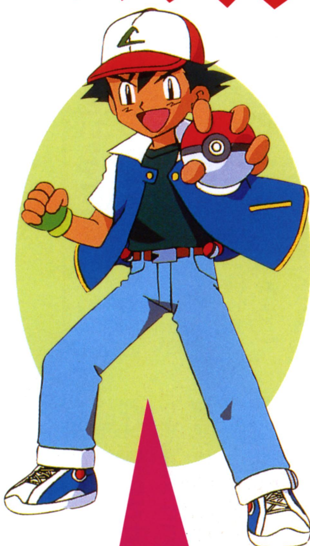


⬇製作スタッフの中には、声優として特別出演する小林幸子さんと佐藤藍子さんの姿もあったゾ！

タイトルは「ミュウツーの逆襲」だッ

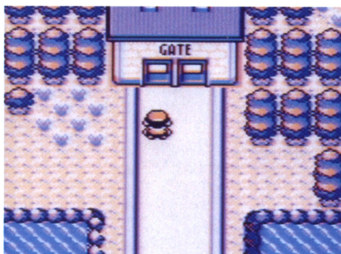


➡全国東宝洋画系での公開を目指し、3億5千万円の巨費を投じて製作中なのだ

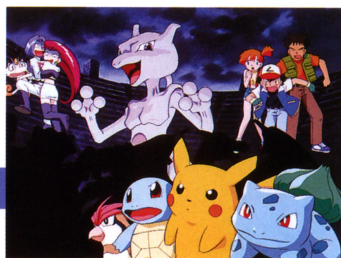


サトシVSミュウツー!?

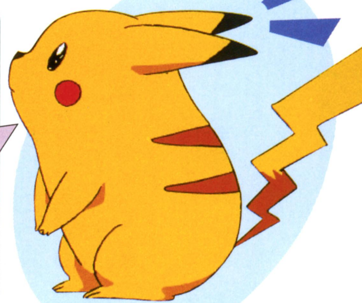
劇場版でも活躍が予想されるサトシ。ミュウツーをゲットすることはできるのか？



⬇『ポケモン金・銀』の1シーン。劇場版を観ることで『金・銀』の謎も判明する!?



⬆ワリとヘビーな内容らしい「ミュウツーの逆襲」。あのミュウも劇場版のみで登場



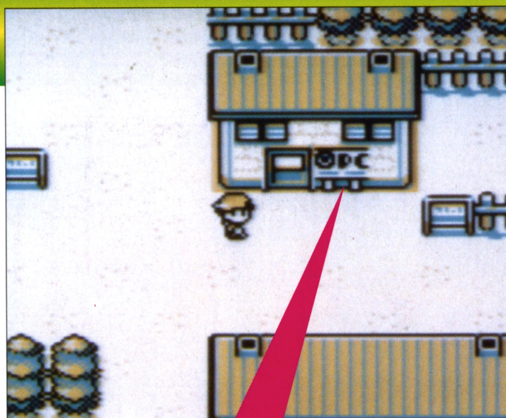
ピッカ～？（ボクが主人公？）

©NINTENDO／CR／GF／TX／SP／JK・ピカチュウプロジェクト98

ゲームニュース
GAME NEWS

『ポケットモンスター金・銀』新画面写真入手
続々と増えるトレーナーに戦いの意欲が湧く!!

前号に引き続き、今号も『ポケモン金・銀』の情報をゲットしてきたぞ! 今回はひさびさにフィールドマップの画面を公開。これは主人公が住んでいる最初の町の画面で、主人公の家や町の人々、見たことのない店の看板や、謎の建物の模様など、いろいろ確認することができる。これらの画面写真を細かくチェックしていこう。



もしかしてポケモンセンター?



この「PC」と書かれた看板はポケモンセンターだろうか? グラフィックの変更に注目だ!

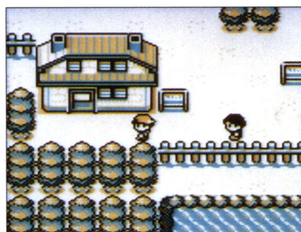
看板の文字は「POKE」だ



主人公の家はナント、2階だての大きな家なのだ

新たなトレーナー+謎の老人が急接近

新たに3人のキャラクタの存在が判明。そのうち2人は攻撃をしかけるトレーナーで、もう1人は新しい役割を持つ人物のようだ。



町の中にも主人公に勝負を挑んでくるトレーナーがいるかもしれない。最初の町でいきなり対決なのか?



新トレーナー

まいこはん

モンスターボールの着物は特注のオーダーメイド?

着物の柄からかんざしまで、モンスターボール一色の彼女。上品な京美人という感じだが、やっぱりピカチュウのようなかわいいポケモンを使うのかな?

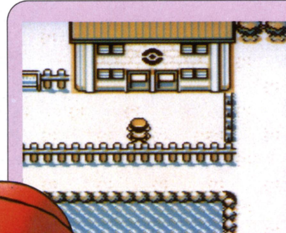


新トレーナー

つりびと

水の中にいるポケモンはモンスターボールをエサに釣る

水タイプのポケモンを使ってくるのだろうか? 釣り竿の先についてるモンスターボールの色が違うのに注目!



道場のように見えるが何の建物なのか不明

ガンテツ

どうやら重要なキャラクタらしい。見た目は刀鍛冶のジイサンという感じだが…。もしかしたら、ポケモン道場の師範とかで、主人公の師匠にあたる人かもしれないね。



謎の老人

発売日未定
価格未定

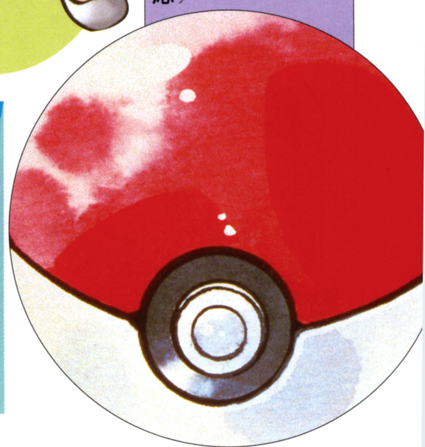
通信ケーブル対応
『ポケモン赤・緑・青』に対応

新種のポケモン発見か? 同じ種類でも色が違う

どうやら『ポケモン金・銀』では同じ種類でも、色違いのポケモンが登場するらしい。例えば黒いピカチュウとか、紫色のピッピとか…。突然変異なのか、オスとメスの違いなのか、その秘密はまだ明かされていないが、捕まえるのはかなり難しいらしいぞ。



普通のピカチュウは黄色なのだが、どんな色のピカチュウが登場するのだろうか?

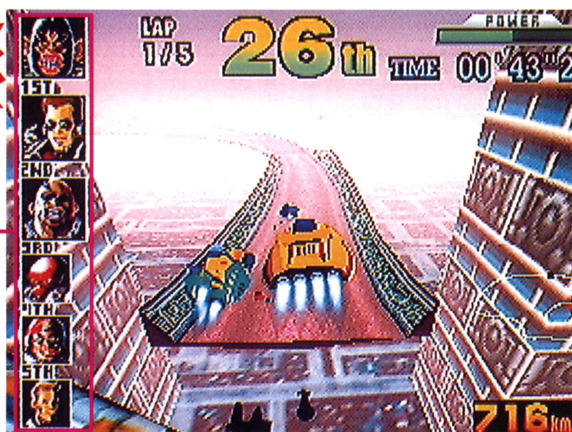


©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
※『ポケモン金・銀』の画面写真はすべて開発中のものです。

『F・ZERO X（仮称）』開幕目前か？
キャラクタ、グラフィックの開発急ピッチ

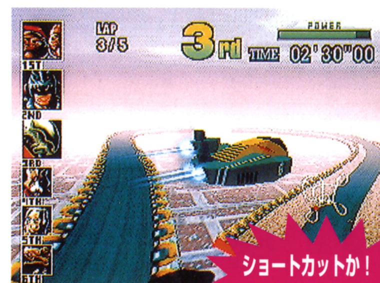
発売日未定
価格未定
4人同時プレイ可能
振動パック対応

タイトルも新しくなり、開発が着々と進行しているこのゲーム。今回は新画面写真と、さらに新たな4人のキャラクタのプロフィールを紹介していく。今回の大きな変更点として、レース中の画面左端に、上位6位までのパイロットの顔が表示されるようになった。また、4人対戦の画面やループコースの様子、ショートカットと思われる画面など、新事実がたくさん明らかになったぞ！

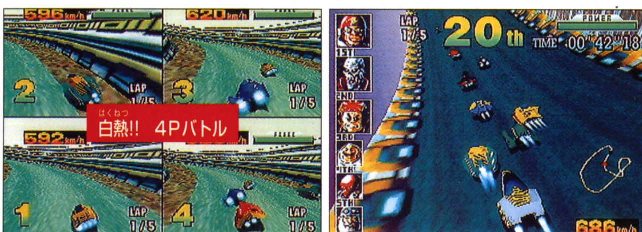


順位表示にキャラクタが!!

現在の順位を表している。このレースに登場するマシンは、全部で30台も用意されているが、そのうちの何人かは今回の新画面で初登場！



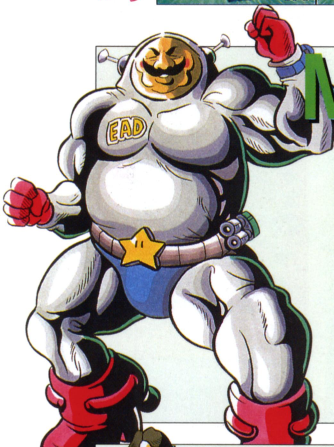
コースを横切って走っているのだが…



画面が4分割され、抜きつ抜かれつの攻防を繰り広げる

ちょうどループコースに差しかかったところだ！

Mr.（ミスター） EAD



謎に包まれている開発組織「EAD」によって作り出されたサイボーグ。その能力テストの一環としてエフゼログランプリに参加しているらしい。



GREAT STAR（グレートスター）

戦車をイメージしているのだろうか？非常にユニークなデザインをしたマシンだ

BABA（ババ）



天性の野生のカンと人並外れた肉体を持つ、緑の大地で育った野生の男。

IRON TIGER（アイアンタイガー）

トラ柄の模様が野性的。戦闘機のようなその車体は、直線で力を発揮しそうだ

Dr. STEWART（スチュワート）



小さいときからエリートコースを歩んできた医師だったが、科学者である父親が開発した「ゴールデンフォックス」で参戦する。



GOLDEN FOX（ゴールデン・フォックス）

流線型のボディが鮮やかな「ゴールデンフォックス」。狐がレースをかき回すか？

Pico（ピコ）

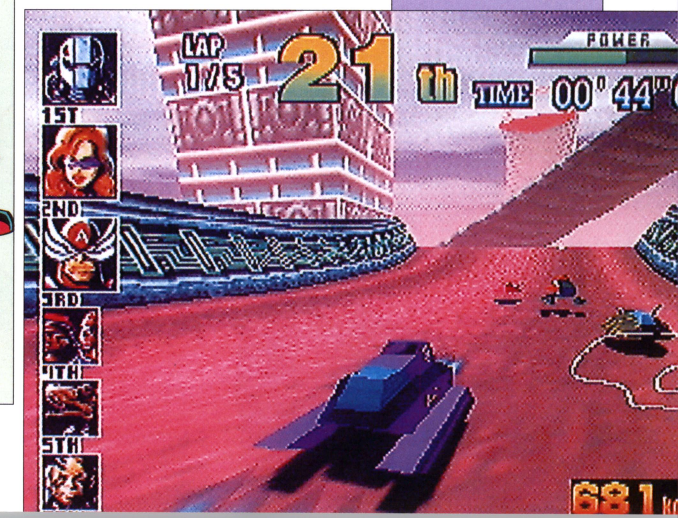


攻撃的な性格の裏に、冷静さも兼ね備えている。本業は「ヒットマン」との噂も…。



WILD GOOSE（ワイルドグース）

元特殊部隊所属の軍人だったという彼の愛機のわりには、派手なカラーが特徴的



©Nintendo
※画面写真はすべて開発中のものです。

SFC NEWS

「ニンテンドウパワー」好評書き換え中！ 103タイトルのうち3本が新作で登場

全国コンビニエンスチェーン店「ローソン」でのスーパーファミコン書き換えシステムが、この11月に本格稼働を開始したことは知ってるよね？ 32メガのSFメモリカセットに、容量の許すかぎりSFC用のゲームを書き込むことのできる待望のシステムだ。書き換え可能なゲームはスタート時こそ39タイトルだったが、12月1日からは一気に増え、103タイトルになることが判明したぞ。しかも、このうち3本は過去に発売されたことのない完全なる新作として登場するのだ。3本のうち2本は前後編に分けられている任天堂の『平成 新・鬼ヶ島』で、1本はバンプレストの『同級生2』。

任天堂 前後編の大作！『平成 新・鬼ケ島』

かつてディスクシステム用のソフトとして発売されていたアドベンチャーゲーム『新・鬼ケ島』。これを新たな視点によりゲーム化したのが『平成 新・鬼ケ島』であり、元はサテラビューの番組用として開発、放送されたもの。商品化にあたって難易度などが調節されているが、ストーリーなどに変化はない。前編では犬の「りんご」と猿の「まつのすけ」、後編ではキジの「おはな」がメインの話と鬼ケ島での決戦の話を楽しむことができるのだ。

➡前編に登場する「まつのすけ」。何やらホラーな雰囲気の場所にいるようだが

⬇後編はまず「おはな」がメインの話をプレイ。ラストはみんなが集結し、鬼ヶ島での決戦に臨む。燃える展開！

⬆こちらも前編に登場の「りんご」。入口を発見して、家の中へと入る直前らしいが…。果たして何が待つのか

バンプレスト ステキな恋をしよう『同級生2』

名作と謳われたパソコン用アドベンチャーゲームの移植作。当初はSFC用のカセットとして発売される予定だったが、書き換え用ソフトの新作としてラインナップに加わった。タイトルの発表以降なかなか進展しなかったので「おクラ入りか？」と心配するファンも多かっただけにひと安心。ついに恋を実らせるときがきた！

彼女たちに会える！

⬇竹井正樹さんのデザインによるキャラは、見てのとおりSFC版でも高いクオリティを維持しているのだ

⬆パソコン版はもちろん、PS版やSS版とも異なる展開が楽しめる！ ファンとしては押さえておくべきですぞ

「ニンテンドウパワー」書き換え可能タイトル一覧表（12月）

メーカー名	ソフト名	容量・SRAM
アスキー	ダウン・ザ・ワールド	8M・256K
	RPGツクール	8M・256K
	タワードリーム	16M・64K
	ウィザードリィ・外伝Ⅳ	32M・64K
アスミック	レナス	12M・64K
	レナス2	32M・64K
	ダービージョッキー	8M・64K
	鋼鉄の騎士	8M·64K
	鋼鉄の騎士2	12M・64K
	鋼鉄の騎士3	12M・64K
	ドカポン3・2・1	12M・64K
	ドカポン外伝	8M・－
	決戦！　ドカポン王国Ⅳ	8M・64K
アテナ	プロ麻雀　極Ⅲ	8M・64K
	夜光虫	16M・64K
アトラス	旧約・女神転生	16M・64K
	真・女神転生	12M・64K
	真・女神転生Ⅱ	16M・64K
	真・女神転生ｉｆ…	16M・64K
	ラストバイブルⅢ	24M・64K
	魔神転生	12M・64K
	魔神転生Ⅱ	24M・64K
カプコン	ロックマン7	16M・－
	ロックマンX	12M・－
	ストリートファイターⅡターボ	20M・－
	超魔界村	8M・－
	ファイナルファイト	10M・－
	ファイナルファイト2	12M・－
	デモンズ・ブレイゾン	16M・－
	ブレスオブファイアⅡ	20M・64K
コナミ	魂斗羅スピリッツ	8M・－
	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～	8M・64K
	Ｐｏｐ’ｎツインビー	8M・－
	パロディウスだ！　～神話からお笑いへ～	8M・－
コナミ	がんばれゴエモン3	16M・64K
	がんばれゴエモン　きらきら道中	24M・64K
	それ行けエビス丸　からくり迷路	8M・－
	悪魔城ドラキュラ　XX	16M・－
	グラディウスⅢ	4M・－
	AXELAY	8M・－
	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	32M・64K
	極上パロディウス	16M・－
タイトー	エストポリス伝記	8M・64K
	パズルボブル	4M・－
	キャメルトライ	8M・－
	スペースインベーダー	4M・－
	大爆笑人生劇場	8M・－
	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	16M・64K
タカラ	SUPER億万長者ゲーム	8M・64K
	SUPER人生ゲーム3	16M・64K
チュンソフト	トルネコの大冒険　不思議のダンジョン	12M・64K
	弟切草	8M・64K
	かまいたちの夜	24M・64K
データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅲ	8M・64K
	ヘラクレスの栄光Ⅳ	16M・64K
	メタルマックス2	8M・64K
	マジカルドロップ2	16M・－
T&Eソフト	ワイアラエの奇蹟	8M・64K
ナグザット	超魔界大戦　どらぼっちゃん	8M・16K
任天堂	スーパーマリオワールド	4M・16K
	スーパーマリオコレクション	16M・64K
	スーパーメトロイド	24M・64K
	スーパードンキーコング	32M・16K
	スーパードンキーコング2	32M・16K
	スーパードンキーコング3	32M・16K
	カービィボウル	10M・64K
	マザー2	24M・64K
	F－ZERO	4M・16K
	シムシティ	4M・256K
任天堂	ファイアーエムブレム～紋章の謎～	24M・64K
	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜～	32M・64K
	マリオのスーパーピクロス	8M・64K
	パネルでポン	8M・16K
	平成　新・鬼ヶ島前編	24M・16K
	平成　新・鬼ヶ島後編	24M・16K
ハドソン	スーパーボンバーマン3	12M・－
	超原人2	12M・－
	エルファリアⅡ	16M・64K
	新桃太郎伝説	16M・64K
	大貝獣物語	24M・64K
	アースライト　ルナ　ストライク	24M・64K
	キャラバン　シューティングコレクション	4M・－
	SUPER桃太郎電鉄Ⅱ	8M・64K
バンプレスト	同級生2	32M・16K
	す～ぱ～なぞぷよ　ルルーのルー	8M・64K
	す～ぱ～ぷよぷよ	8M・－
	晦～つきこもり～	32M・64K
	学校であった恐い話	24M・64K
ビクター インタラクティブ ソフトウエア	スキーパラダイスWITHスノーボード	8M・－
	つり太郎	8M・16K
	磯釣り　離島編	16M・64K
	海のぬし釣り	16M・64K
	川のぬし釣り2	12M・64K
	牧場物語	16M・64K
	AⅢS．V．	16M・256K
	ジ・アトラス	16M・256K
	魔女たちの眠り	24M·64K
ヒューマン	クロックタワー	24M・16K
	ザ・ファイヤーメン	8M・－
	スーパーファイヤープロレスリングX　プレミアム	32M・256K
	スーパーフォーメーションサッカー96　WCE	12M・－
	ただいま勇者募集中おかわり	8M・－
ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	4M・－

※赤い文字で書かれているソフトが新作で、書き換え料は3000円。それ以外は1000円となっている。

©NINTENDO・エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO

コナミ 4タイトル レポート

『パワプロ5』をはじめ、みんな待っていた最新情報を緊急報告！



オリンピックから野球、バスケット、はては格闘まで、コナミがニンテンドウ64で贈る、4タイトルの最新情報をお届けするぞ！

スポーツ



2モード4種目を解説!!

ハイパーオリンピック イン ナガノ64

12月18日発売予定	コントローラパック対応（4）
予価6800円	——

2つのモードで冬季五輪をプレイできる

いよいよ発売が迫ってきた『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』。このゲームでは、冬季オリンピック競技を楽しめるモードが2つ用意されている。それがチャンピオンシップモードとオリンピックモードだ。

競技を楽しむモードの他、各種目の記録を残しておくランキングモードなどが用意されている

7種目で戦うチャンピオンシップモード

チャンピオンシップモードは、決められた7つの種目を競い、その総合得点で勝敗を決める。プレイする競技は次の7つ。得意な種目を作るより、各種目をきちんとこなせないと上位は望めないぞ。

この7種目をプレイ

- スノーボード／大回転
- スピードスケート／500m
- スノーボード／ハーフパイプ
- ジャンプ／ラージヒル
- フリースタイルスキー／エアリアル
- ボブスレー
- スキー／ダウンヒル

チャンピオンシップは7種目の総合得点で競う。競技が終わるたびにその時点での順位が表示される

個別の競技を戦うオリンピックモード

オリンピックモードは、1種目のみをプレイし、勝敗を競う。プレイできる競技も、カーリングやリュージュなど、ぐっと増えて12種類。すべての競技でメダルを取れるようにがんばろう。

12種目から選択



長野五輪で正式採用されるカーリングは、このモードでのみプレイできる競技の一つ。友達との対戦もできる

全12種目から1種目だけ選んで、その種目での順位を競う種目別モード

表彰台を目指せ！



まずは表彰台を目指す。最終目標は、全種目金メダルだ



チャンピオンシップにある競技も楽しめる

新たに判明した4種目の操作を解説

先月の4種目に加えて、今月はカーリングやボブスレーなど、さらに4種目の操作が明らかになった。その種目のなかには、コマンド入力など、今までになかった操作が必要なものもあるのだ。

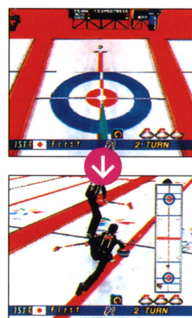
コントロール	3Dスティックで、角度や方向などの微妙なコントロールが中心となる操作
コマンド	3DスティックとABボタンを組み合わせたコマンドを入力する操作
コントロール＋タイミング	3Dスティックでのコントロールと、ボタンを押すタイミングが重要になる操作
連打	ボタンをとにかく速く、連続で押すことが重要となる操作方法



スノーボードのハーフパイプは、全競技の中で、唯一のコマンド入力による操作で行う競技だ

カーリング 操作より戦略が重要

2チーム4人ずつ、交互にストーン(石)を滑らせ、いかにしてハウス(先にある円)の中心に近くストーンを止めるかを競う。操作方法は、3Dスティックで強さ、方向を決め、Aボタンでストーンを投げる。自分のストーンでハウスにある敵のストーンを弾いてジャマしてもOK。操作よりも敵との駆け引きがより重要な競技。

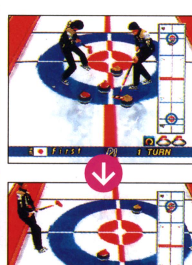


3Dスティックで強さ、方向を調節してAボタンで投げるのだ

3対0



相手（黄）より近くに自分（赤）のストーンが3つあるので3対0で勝利



相手にぶつけてジャマするのももちろん有効な戦法

コントロール

スノーボード ハーフパイプ コマンドを覚えろ

半円筒形のコースの中をジグザグにすべりながら、空中で様々な技を披露し完成度を競う。まず、すべる前に自分が行う技を8つ登録。スタートすると、すべっている最中に登録した技に応じて、コマンドが表示される。表示されてから一定時間内に入力すれば、成功。難易度の高い技を登録した方が得点は高いが、コマンドも複雑になるので成功させるのが難しい。

コマンド入力



コマンドを一定時間内にすばやく入力

技の完成度を競う



成功すれば、技が繰り出される。より難しい技を決められれば得点が高いぞ

コマンド

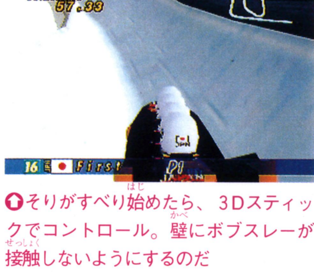
ボブスレー 4人の乗るタイミング

氷で作られたコースを、4人乗りの鋼鉄製のそりですべり、タイムを競う。スタートしたらAボタンを連打。すると、4人でそりを押していく。そのときにBボタンを押すと、1回押すごとに1人ずつそりに乗る。4人とも乗ると、そりがすべりはじめるので、3Dスティックで壁と接触しないようにコントロールしながらすべる。

ここは連打



スタート直後は連打して4人でそりを押して進む



そりがすべり始めたら、3Dスティックでコントロール。壁にボブスレーが接触しないようにするのだ

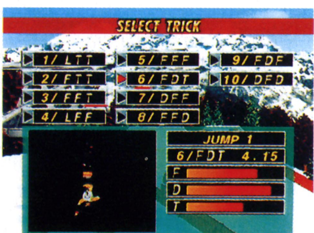


4人乗らずにラインを越えると失格なので注意

コントロール＋タイミング

フリースタイルスキー エアリアル 連打で華麗に舞う

ジャンプ台を利用して空中に飛び上がり、ひねりや回転を駆使した技で得点を競う。初めに技を選択し、スタートしてジャンプ台に差し掛かったらAボタンを連打して、ゲージを一定以上に上昇させる。演技が終了したら、Bボタンを押して着地する。



スタート前に、演ずる技を選択する。難易度の高い技ほど空中ですばやく連打しなければならない

華麗さに酔いしれろ！





ゲージの右のマークより先に行くように連打

連打

©KONAMI 長野オリンピックライセンス商品（NAOC L-395）※コナミレポートの画面はすべて開発中のものです。

野球

画面初公開！『5』の新要素に迫る

実況パワフルプロ野球5

'98年3月発売予定	コントローラパック（未定）
価格未定	未定



最新画面から『5』のポイントを考察

SFC版が発売されてから、N64版『4』まで、絶大な人気を誇る野球ゲーム『実況パワフルプロ野球』シリーズ。そのシリーズ最新作である『実況パワフルプロ野球5』の画面写真がついに公開された。今回は、その画面写真をもとに、最新版の『パワプロ』が、はたしてどんなふうに変更されているのかを、徹底的に検証していくぞ。

スケジュール、試合前設定では大幅な変更はナシ

今回、公開された画面写真のなかに、試合前のコンピュータの強さや、エラー、風の設定とペナントレースのスケジュール画面と思われるものがあった。この2点の画面に関しては、『4』とそれほど大差ないように見える。『5』でも、ペナントレースやコンピュータとの対戦で、再び熱くなれそうな気配だ。

もちろん風、エラーもアリ

⇧試合前の設定画面。やはりコンピュータの最強はパワフルか？

⇧ペナントのスケジュール画面か

『5』ではシナリオモードが復活する!?

『5』のモード選択画面を見るとなんと、サクセスやペナントといった『4』でもおなじみのモードにまじってシナリオの文字が!! これは、SFC版にあった、前年のペナントレースの名場面を再現する、あのシナリオモードなのだろうか？ 『4』でも要望が高かったこのモードが再現されるとなれば、『パワプロ』ファンにとってはこの上ない朗報だ。

復活するのか!?

⇧画面右下に燦然と輝くシナリオの4文字。復活の可能性は高い!?

SFC版『3』

⇧SFC版では、シナリオモードは、ペナントの名場面を再現していた

最新データを搭載しさらにパワーアップ

毎回、発表されるたびに最新データを搭載してきた『パワプロ』シリーズ。今回の『5』も、最新の選手やチームデータでプレイできることは、間違いない。また、今回も実況はおなじみ、ABCの安部憲幸アナとのことだ。あの熱い実況で、阪神の大豊や中日の久慈、西武の西崎を操作できるかもしれないと思うと、今からワクワクするよね！

⇩チームの並び順は、'97年度のペナントレースの結果の順に並んでいる

マルちゃん、パワーアップして登場!?



⇧最新データが反映されるとなると、西武のマルチネスのデータはアップしそうだ

キャラが大きくなった!?



⇧この内野手の写真を見ると、キャラ表示が『4』より大きいようだ

格闘アクション

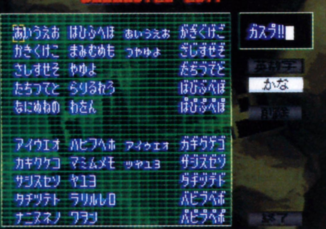
エディットモードを詳しく解説

G.A.S.P!! ～Fighters'NEXTream～

発売日未定	コントローラパック対応（未定）
価格未定	振動パック対応



コナミの3D格闘アクション、『G.A.S.P!!』。このゲームでは、キャラクタを作成できるエディットモードがあることは、先月号で紹介した。今回はそのエディットモードを解説するぞ。



⬆もちろん名前も自由にエディットすることができるぞ

好きなキャラを作り、技を覚えさせる

エディットモードでは、性別はもちろん、髪型、体格など、かなり細かく設定できる。また、そのキャラクタが使用する技は、既製のキャラクタと対決することで欲しい技を習得するのだ。


⬆袴姿やトランクスなど、様々な設定ができるのだ

戦って技を習得



⬆⬆技は既製のキャラクタと戦うことによって欲しい技を覚えていくらしい

バスケットボール

実名選手を操って本場のプレイを再現！

NBA IN THE ZONE'98

'98年1月29日	コントローラパック対応（1）
予価7800円	振動パック対応



NBAのプロバスケット選手が実名で登場するバスケットゲームだ。画面は3Dフルポリゴンで描かれ、あらゆる角度から本場のバスケットを楽しめるぞ。


⬆フルポリゴンだけに様々なアングルからプレイを見ることが可能だ。本場のプレイを満喫しよう

スーパープレイもバッチリ可能だ

NBAのバスケットといえば、信じられないようなスーパープレイの連続。もちろんこのゲームでもそれらのプレイが再現されている。ダンクシュートはもちろん、アリウープや、クラッチダンクなど様々なプレイが可能だ。しかも振動パック対応で、ダンクシュートを決めればビリビリ震えるぞ。

バックダンク



ダブルクラッチ



⬆もちろんこんなスーパープレイもバッチリ可能だ



⬆NBA選手なら、ダンクシュートは当たり前！　こんなプレイが決まれば、振動パックでしびれちゃう!?

選手はもちろん実名さらにエディットも可能

選手が実名なだけでなく、このゲームでは、自分で選手をエディットすることができる。身長や体重、肌や髪の色まで自由自在だ。

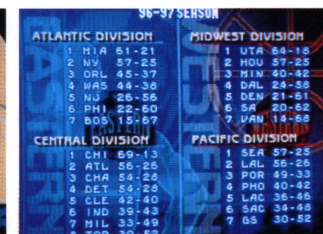
髪の毛や体格も設定！



⬅自分をイメージして作ってもよし、架空の選手を作るもよし



⬆もちろん選手は実名。彼らスーパースターにまじってオリジナル選手を参加させることができる



⬆選手データは、'96～'97シーズンのものを使用。また、チームユニフォームやコートは'98年のものを使用している

©KONAMI・NBA Properties，Inc. All rights reserved. ／KONAMI

最速攻略

ファミスタ64

発売直前！最強チームの作り方教えます

N64	ナムコ	野球
	11月28日発売予定	コントローラーパック（1）
	予価6800円	



良い選手を確実に取るためのコツを伝授

強いチームを作るために重要なのは、いい選手を集めること。そのためには、スカウティングレポートの都道府県名、コメントを見て、その選手が誰かを判断しなければならない。各選手は、自分の出身県に出現する。次ページの一覧表を見て、欲しい選手が出現する場所を確かめておこう。

出身地で判断

スカウティングレポート

静岡	ーーー	25才	投	元T
	真価を問われる期待の右腕			
埼玉	ーーー	29才	二遊	元L
	守備は超一級品			
外国	ーーー	24才	投	元G
	コリアンエクスプレス			
福岡	ーーー	28才	捕	元C
	正捕手奪回だ			
沖縄	ーーー	33才	投	元M
	阪神を支えた左腕復活か			

以上の選手がみつかりました。

⇧レポートには名前がない。出身地や球団等を参考にするのだ



⇧有力な選手に狙いを絞って仲間にしよう

編集部厳選240人の出身地を次ページに掲載

乗り物を使ってロスタイムをなくす

欲しい選手の目星をつけたら、今度はそこの都道府県まで行かなくてはならない。歩いていくと時間がかかるうえに、日にちがめぐるしく進み、かなり無駄になる。なるべく人力車や新幹線など、乗り物を使うようにしよう。

交通手段

北海道	福岡	長野	香川
茨城	長崎	山形	沖縄
東京	佐賀	福岡	群馬
岐阜	岡山	高知	長野
神奈川	北海道	山口	石川
埼玉	大阪	和歌山	熊本
福島	東京	兵庫	山口
鳥取	徳島	宮崎	香川
愛知	大阪	沖縄	長崎

⇧乗り物は、常に行き先を確認。直接目的地に行くものでなくても、方向が同じなら乗った方が得だ

⇧乗り物は、人力車でも、飛行機でもかかる日数は同じ。メタル星人よりもずっと速く移動できる



この場合はあきらめる



⇧メタル星人が自分より進んでおり、しかも乗り物がないときはあきらめるしかない

難しい3つのミニゲームはこうせよ

ミニゲームで難しいのは次の3つ。まず、お絵かき勝負は、元の絵との線の重なりぐあいが点数になることを覚える。雪合戦は雪だるまで相手の球を避けること。ノック勝負はどんな球もファインプレイでキャッチすれば楽勝だ。

全部ファインプレイで取る！

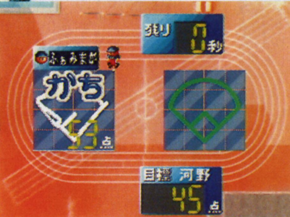


⇧ノック勝負は、どんな打球でもファインプレイで取れば楽勝



⇧雪合戦はとにかく雪だるまを利用。この間に雪球を作って、スキをみて投げるのだ

⇧似せて描くより、元の絵の線にいかに重ねるかを考えて描いた方がいい点が取れるぞ



©㈱ナムコ

巨人

選手名	出身地
後藤	愛知県
川相	岡山県
松井	石川県
清原	大阪府
広沢	栃木県
清水	埼玉県
仁志	茨城県
村田真	兵庫県
吉村	奈良県
元木	大阪府
緒方	熊本県
石井	秋田県
斎藤雅	埼玉県
桑田	大阪府
ガルベス	外国
槙原	愛知県
宮本	山口県
木田	神奈川県
趙	外国
長嶋	千葉県

阪神

選手名	出身地
和田	千葉県
久慈	山梨県
コールズ	外国
桧山	京都府
平塚	東京都
星野	埼玉県
新庄	福岡県
関川	東京都
八木	岡山県
今岡	兵庫県
山田	愛知県
薮	三重県
竹内	秋田県
中込	山梨県
湯舟	大阪府
伊藤	愛知県
葛西	青森県
田村	静岡県
舩木	広島県
吉田	京都府

中日

選手名	出身地
益田	兵庫県
鳥越	大分県
立浪	大阪府
パウエル	外国
ゴメス	外国
山崎	愛知県
大豊	外国
中村	京都府
愛甲	神奈川県
川又	東京都
彦野	愛知県
種田	大阪府
山本昌	神奈川県
門倉	埼玉県
今中	大阪府
落合	栃木県
遠藤	東京都
中山	高知県
宣	外国
星野	岡山県

横浜

選手名	出身地
波留	京都府
石井琢	栃木県
鈴木尚	静岡県
ローズ	外国
駒田	奈良県
進藤	富山県
佐伯	大阪府
谷繁	広島県
畠山	徳島県
野村	広島県
川村	神奈川県
三浦	奈良県
戸叶	栃木県
関口	埼玉県
五十嵐	大阪府
島田	千葉県
福盛	宮崎県
佐々木	宮城県
斎藤隆	宮城県
大矢	東京都

広島

選手名	出身地
野村	大分県
緒方	佐賀県
前田	熊本県
江藤	東京都
金本	広島県
ロペス	外国
正田	和歌山県
西山	大阪府
町田	高知県
木村	宮崎県
高	福岡県
大野	島根県
山内	広島県
黒田	大阪府
沢崎	千葉県
紀藤	愛知県
山崎	東京都
横山	福井県
佐々岡	島根県
三村	広島県

ヤクルト

選手名	出身地
飯田	東京都
辻	佐賀県
稲葉	愛知県
古田	兵庫県
小早川	広島県
土橋	千葉県
池山	兵庫県
ホージー	外国
秦	徳島県
真中	栃木県
笘篠	大阪府
ブロス	外国
吉井	和歌山県
田畑	富山県
川崎	大分県
石井一	千葉県
高津	広島県
伊藤智	京都府
岡林	高知県
野村	京都府

ロッテ

選手名	出身地
諸積	福島県
小坂	宮城県
堀	長崎県
キャリオン	外国
大村	北海道
初芝	東京都
トンプソン	外国
立川	千葉県
清水	群馬県
仁村	埼玉県
平井	福岡県
南渕	大阪府
小宮山	千葉県
黒木	宮崎県
吉田	新潟県
園川	熊本県
河本	山口県
成本	兵庫県
仲田	沖縄県
近藤	香川県

近鉄

選手名	出身地
大村	兵庫県
武藤	神奈川県
ローズ	外国
中村	大阪府
クラーク	外国
山本	福岡県
鈴木	北海道
磯部	広島県
水口	愛媛県
大石	静岡県
勝呂	千葉県
小池	岐阜県
香田	長崎県
高村	栃木県
山崎	和歌山県
石毛	千葉県
柴田	兵庫県
佐野	愛媛県
赤堀	静岡県
佐々木	兵庫県

日本ハム

選手名	出身地
田中	宮崎県
金子	千葉県
片岡	京都府
落合	秋田県
ブルックス	外国
ウィルソン	外国
井出	山梨県
上田	長野県
田口	茨城県
安田	愛知県
広瀬	静岡県
グロス	外国
西崎	滋賀県
芝草	埼玉県
矢野	香川県
長冨	千葉県
下柳	長崎県
岩本	大阪府
島崎	千葉県
上田	徳島県

ダイエー

選手名	出身地
村松	石川県
浜名	大阪府
秋山	熊本県
小久保	和歌山県
吉永	大阪府
大道	三重県
城島	長崎県
湯上谷	富山県
河野	神奈川県
井口	東京都
松永	福岡県
工藤	愛知県
武田	東京都
ウエスト	外国
若田部	神奈川県
岡本	大阪府
木村	大阪府
内山	岐阜県
ヒデカズ	茨城県
王	東京都

西武

選手名	出身地
大友	茨城県
松井	大阪府
高木大	東京都
鈴木健	埼玉県
マルチネス	外国
佐々木	岡山県
垣内	和歌山県
伊東	熊本県
高木浩	愛知県
田辺	山梨県
豊田	三重県
西口	和歌山県
潮崎	徳島県
橋本	青森県
渡辺久	群馬県
新谷	佐賀県
石井貴	神奈川県
鹿取	高知県
石井丈	東京都
東尾	和歌山県

オリックス

選手名	出身地
田口	兵庫県
大島	東京都
イチロー	愛知県
ニール	外国
ドネルス	外国
高橋智	神奈川県
佐竹	北海道
三輪	千葉県
小川	千葉県
福良	宮崎県
中島	秋田県
星野	北海道
野田	熊本県
佐藤	北海道
高橋功	秋田県
水尾	大阪府
野村	高知県
小林	広島県
平井	愛媛県
仰木	福岡県

緊急企画

誌上鬼ごっこ セ・リーグ監督を探せ

上の表でも分かるように、君の最強チームでは、97年度ペナント終了時の監督も、選手として登場するのだ。そこで、ファミマガ64ではセ・リーグ監督の発見コンテストを行うぞ。セ・リーグの監督を6人全員見つけたら、ハガキに名前と見つけた時点での年齢と成績（打率、打点、本塁打の3つ、星野監督は防御率、普段の球速、本気の球速、スタミナの4つ）、さらに表示される評価コメントを書いて、〒105 東京都港区東新橋1・1・16 TIM ファミマガ64編集部 セ・リーグ監督を探せ係 まで送ってね。書くのは仲間にした時点での年齢、成績なので、その時にちゃんとメモしておこう。もちろん、ハガキの表には自分の住所、氏名、電話番号、年齢を書くのも忘れずに。締め切りは12月18日（必着）。発表は'98年4月号で。応募者全員の中から抽選で5名にナムコオリジナルグッズをプレゼント。

このコメントも書く！

Ｑこのコメントも書く。これは監督のものではないので注意

スカウティングレポート

静岡 ーーー 23才 投 元BS
期待の新人左腕
栃木 ーーー 22才 投 元BS
先発中継ぎで大車輪の活躍
大阪 ーーー 33才 捕 元BU
意外性に期待
兵庫 ーーー 25才 三遊 元BS
ハマのアイドル
大分 ーーー 30才 投 元T
接戦はまかせろ
以上の選手がみつかりました。

※表の中の赤い文字の人が監督だよ！ 探すときはこれを参考にしてね！

ファミマガ64&コトブキシステム（ケムコ）の合同企画始動!!

Top Gear Rally

トップギア・ラリー

N64	コトブキシステム（ケムコ）	レース
	12月5日発売予定	コントローラパック（4） 振動パック対応
	予価6980円	

発売直前最新情報 プラス カラーリングコンテスト

セッティングも細かい



⇧長所と短所を見極めて性能を微妙に調節する



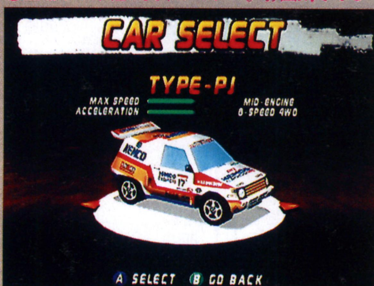
⇧こんな悪天候でもレースは行われる！ 過酷な状況に挑んでこそラリーなのだ

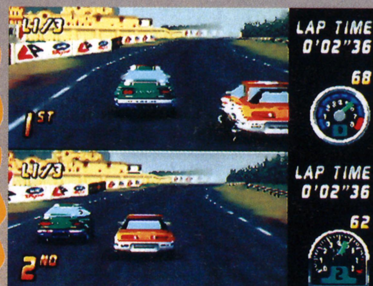
天候や路面状況、マシンの挙動をリアルに再現したラリーカーレース

アスファルトで舗装された路面だけではなく、ダートコースやさまざまな気象条件下で勝負を競うラリーカーレース。ゲームモードは5種類で、チャンピオンシップ（シーズンを通してポイントを獲得していく）、アーケード（コンピュータもしくは2Pと対戦）、タイムアタック（ベストタイムを競う）、プラクティス（コースや天候を設定して走行練習）、ペイントショップ（マシンのカラーリングなどを変更できる）で楽しむことができる。使用できるマシンはスタート時こそ2種類だが、チャンピオンシップでの成績により車種が追加され、9種類のマシンから選択できるようになる。マシンのステアリング、サスペンション、タイヤの性能は3段階から選ぶことが可能なので、自分の好みでセッティングすることができるぞ。トランスミッションはマニュアルとオートマチックの2種類。

マシンは9種!!

⇩登場する車種は実車がモデル。雰囲気でてる





⇧対戦プレイでは上下2分割画面で白熱の勝負

オレ様専用マシン



⇧リプレイ画面を見て自画自賛しちゃったりして

⇩視点をビハインドビューに切り替えて、自分のデザインしたマシンを見ながら運転





⇧凝り始めると止まらないんだ、コレが。1時間や2時間がアッという間に過ぎる…

自分のデザインしたマシンで走行できる

マシンのデザインを変えたくなったら、ペイントショップを活用しよう。ボディカラーの変更はもちろん、ロゴやマーキングを自由に作成することができるのだ。オリジナルデザインのマシンを使えば思い入れも強くなるし、対戦相手へのアピールにも使えるぞ。

©KEMCO／BOSS GAME STUDIOS,Inc.

イカすマシンをデザインしよう！カラーリングコンテスト開催!!

前号で予告したとおり、ケムコと本誌の合同企画「カラーリングコンテスト」を開催しま～す！自分でデザインしたものであればシンプルなものでも凝ったものでも大歓迎。ケムコと本誌の審査員をうならせるような作品を待つ！



⬆あらかじめ用意されているデザインはココで作られたもの。やる気さえあれば作りこめる証拠だ

まず自分のデザインを生かせる車を選ぶ



⬆カラーリングを変えただけっていうのは芸がないのでダメね

⬇同じデザインでも、車種によって見栄えが微妙に異なってくる。自分のデザインに合う車を選ぼう



アイコンをフル活用せよ！



⬆車は全部で10パーツに分割され、パーツ単位でデザインすることができる。ボディカラーを変更する場合は、アイコンを使うことで一瞬にして全パーツの色を変えることができる

シンプルにするかドット絵に凝るか

⬇水玉や直線、アルファベットなどはアイコンの選択、実行でかんたんに表現できる。どう使うかがポイントだ



⬆その気になれば、ちょっとしたグラフィックを描きこむこともできる（走行時には目立たない点が泣けるけど）

独創性に富んだ作品を求む!!

デザインはあくまでもオリジナルであることが前提。好きだからといって、既存のキャラを使ったりすることはご法度だぞ（著作権とか肖像権があるからネ）。人マネではなく、自分だけのセンスで考えることが大事なのだ。

こーゆーのはダメ！



⬆ポケット怪物の電気ネズミ。こういうお遊びは自分の家でね

応募要項

デザインが完成したら、ビデオテープ（VHSまたは8ミリビデオ、標準）に①ペイントショップで各方向からマシンを見る画面、②そのマシンが実際に走っている画面（視点は後方からのビハインドビュー）を録画する（複数のデザインを録画してもOK）。次に、このビデオテープを封筒などに入れ、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入して、**〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部「トップギア・カラーリングコンテスト」係**まで送ればいいのだ。締め切りは1月20日（当日消印有効）で、本誌4月号にて結果発表する予定。優勝者には特製グッズを進呈！

男たちの戦場に咲いた美しき花！『トップギア』イメージガール来訪!!

10月某日、『トップギア・ラリー』のイメージガールである吉田忍ちゃんと北山えりちゃんがファミマガ64編集部にやってきた。タイトなコスチュームに身を包んだ彼女たちの姿は、記事担当者だけでなく居合わせたすべての男どもをメロメロにさせたぞ。ちなみに忍ちゃんは『トップギア～』のコマーシャルにも出演。観るべし！

←切り抜いて使おう！


※パスケースなどに入れて心のオアシスにしよう！（親や恋人には注意）

北山 えりちゃん



吉田 忍ちゃん


⬆2人のマドモアゼ～ル（巻き舌）は20歳♡



実はゲーマー!?


⬅➡記事担当者を負かしたえりちゃん。忍ちゃんと勝利を祝ってました

忍ちゃん出演のCFにも注目!!

⬇『トップギア～』で忍ちゃん奮戦の図！



「横綱サクセスモード」で自分だけの最強力士を育てあげるのだ！

『64大相撲』で最大の魅力といえるのが「横綱サクセスモード」の存在だ。このモードで成長させた力士は、「激闘バトルモード」や「白熱トーナメント」で使うこともできる。自分の力士で勝負！

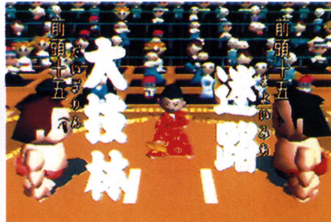
しこ名を変えると実況がなくなるが、自分だけの力士として思い入れが強くなることは確か。どうするかは個人の自由だ

基本的な流れ

- 前頭15枚目から開始
- 年間6場所で2年間にわたり戦う
- 取組前後でイベント発生
- イベントで集めた星と交換で技を獲得
- 千秋楽後はミニゲームに挑戦
- ミニゲームで成長値アップ
- 2年以内に横綱へ昇進してエンディングへ

取組やイベントで力士を育成する

前頭15枚目からスタートし、1場所15日間・年間6場所で2年間かけて横綱を目指す「横綱サクセスモード」。取組の前後に発生する100以上のイベントや、取組の決まり手によって入手できる星を溜めて技を獲得したり、5種類のミニゲームで力士の成長値（心・技・体）をアップさせることができる。得手不得手を作るかバランスよく成長させるかは自由だ。



勝てば成長値がアップするが、負けたときは変化なし。着実に成長させるためにはコンスタントに勝ち続けなくてはならない

ライバルの挑戦を受けて勝負するイベント。ここでの勝敗により後の展開が微妙に変化するのだ



前頭15枚目からのし上がれ！

初期状態でステータスを確認。心・技・体の数値が均等で、バランス重視の力士であることが分かるよね




とりあえず初場所は負け越すこともなく、順調に勝つことができた。この調子なら千秋楽で優勝できるかも…

千秋楽での勝利が現実のものとなった。画面では分からないが、敢闘賞（勝ち星が一番多い力士が受賞）もモノにしたのだ



初場所優勝後のステータス。成長値や地位がスタート時より上がっていることが確認できる

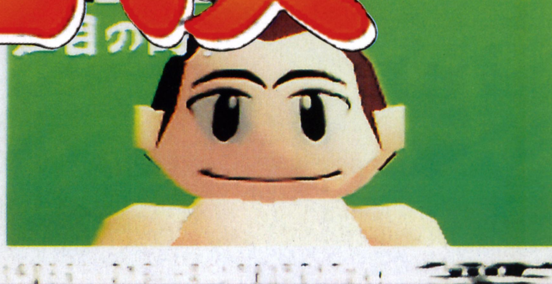
横綱サクセスモード詳報！！

本場所から千秋楽までの流れと力士を育成するための基本事項を公開！

64大相撲

N64	ボトムアップ	相撲
	11月28日発売予定	内部バックアップ（1）
		コントローラパック（1）
	予価7980円	振動パック対応

64おおずもう



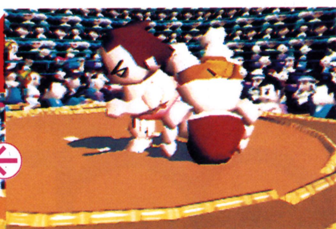
効率よく育てるために必要となるポイントを解説

スタート時、プレイヤーは5人の力士からキャラを選択するが、それぞれ心・技・体の基本数値や持ち技が異なっている点に注意。長所を伸ばすか短所を補うか方針を決めておかないと、効率よく成長させることが難しくなるのだ。

より高度な技で勝て! 取組の決まり手

勝てば心・技・体いずれかの成長値がアップする取組では、決まり手が重要なポイントだ。決まり手が寄り切りなど基本的な技なら成長値だけが上がるのだが、得意技(持ち技)の場合は成長値の上昇に加えて、星も入手できる。





⇦⇧得意技(持ち技)の1つ、「やぐら投げ」でキメ! 技の成長値が2つ上がり、星も1個獲得できた

取組の勝敗で内容が変化 イベント

取組の前後、特定の条件下やランダムで発生するイベントが終了すると、星を入手することができる。取組の勝敗などでイベントの内容は変化するが、ミニゲームをプレイする場合もあるぞ。

こんなことも…



⇧負け越すと親方のアドバイスを受けるイベントが発生することも

⇩顔見知りになればデートなんてこともできる。その一環としてミニゲームをプレイすることもあるのだ





⇧力士を成長させることも大事なのだが、女の子たちとの出会いもまた重要。どのコと仲良くなろうかな〜

得点により成長値が上昇 ミニゲーム

千秋楽後にプレイできるミニゲームは5種類。得点に応じて心・体・技の成長値が上がるが、どれが上がるかはゲームによって決まっている。バランスを考えよう。

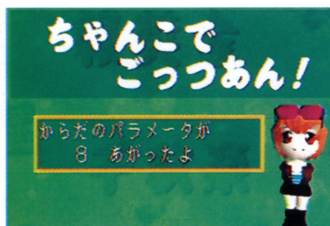


⇧たまには苦手なミニゲームにも挑戦してみよう。同じものばかりだと成長度に偏りが生じてくるぞ

⇩「ちゃんこでごっつあん」。具のグラフィックが以前に紹介したときと微妙にちがうのが分かるかナ?



心・技・体のうちどれかがアップ



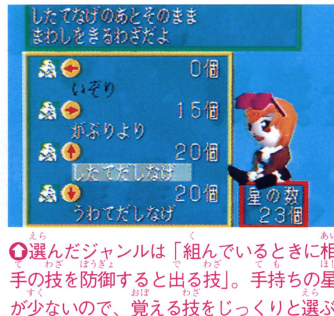
⇧ちなみに結果は2万5110点で、技の成長値が4、体の成長値が8上がった。次は別のゲームで心の成長値も上げたい…

星を集めて強力技を入手 技の獲得

取組やイベントなどで入手した星は、その数に応じて新たな技と交換することができる。星の数が多いほど強力な技と交換できるのだが、星を溜めるのはラクなことではない。小技に絞ってバリエーションを増やしていくのも手だ。

⇩考えたあげく、下手出し投げを覚えることにした。小技といえども手数は多いほうがいいという人はガンガン覚えていこう





⇧選んだジャンルは「組んでいるときに相手の技を防御すると出る技」。手持ちの星が少ないので、覚える技をじっくりと選ぶ

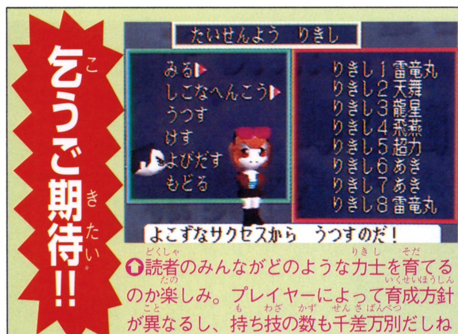
⇩覚えることのできる技は、6種類のジャンルに分けられている。この中から欲しい技を選び、星との交換で覚えていくのだ



号外! 次号「64部屋」にて読者の力士募集!

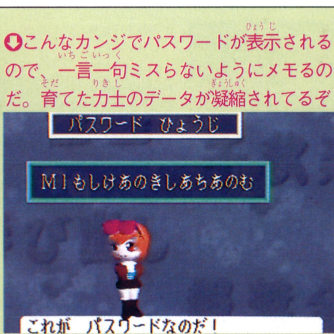
「横綱サクセスモード」で成長させた力士のデータは、「いろいろオプションモード」でパスワード化されて表示される。この機能を利用して、ボトムアップとファミマガ64編集部が合同企画を開催するぞ。その名も「第1期ファミマガ場所(仮称)」。内容は、読者が成長させた力士のパスワードを本誌編集部まで送ってもらい、それを使ってトーナメント方式で対戦させ、勝者を決めるというものだ。詳細は2月号「64部屋」にて大発表するので注目せよ!

ご期待!!



⇧読者のみんながどのような力士を育てるのか楽しみ。プレイヤーによって育成方針が異なるし、持ち技の数も千差万別だしね

⇩こんなカンジでパスワードが表示されるので、一言一句ミスらないようにメモるのだ。育てた力士のデータが凝縮されてるぞ



©BOTTOM UP

ボスキャラネーミングコンテスト
選考結果発表＆発売直前情報！

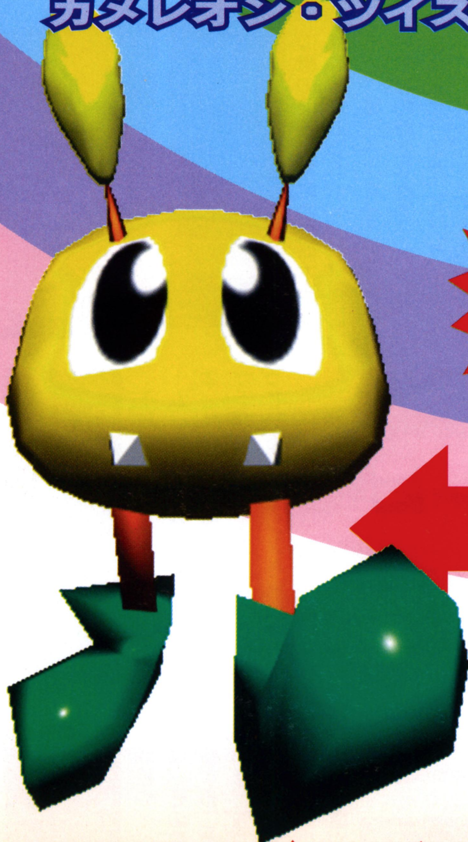
タイムアタックコンテスト開催告知もアリ！

High Voltage Screaming Action

Chameleon TWIST™

カメレオン・ツイスト

N64	日本システムサプライ	アクション
	12月12日発売予定	内部バックアップ（4）
	予価6980円	振動パック対応

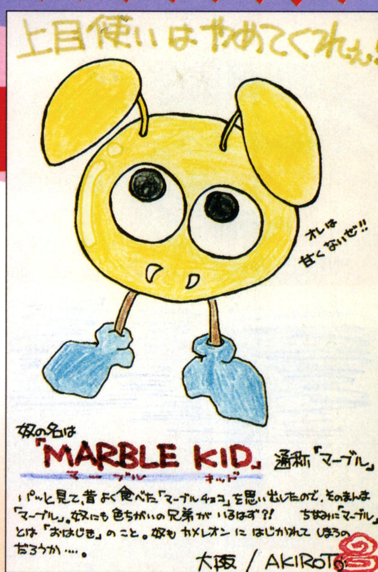


大阪府・AKIROTO君の考えた名前が採用された!!

命名!! マーブルキッド

ネーミングコンテストで募集した ボスキャラの名前が決定!!

予定より少～し遅れちゃったけど、本誌9月号で募集した「ボスキャラネーミングコンテスト」の選考結果を発表しま～す（お待たせ！）。約500通にのぼる応募ハガキの中から絶妙なネーミングセンスが買われて採用となったのは、大阪府のAKIROTO君が考えた「MARBLE KID」という名前。ゲーム中の他の敵キャラがダジャレや見た目から命名されているのと同じく、シンプルにまとまっている点がイイよね。AKIROTO君には、賞品として製品版のソフトが贈られるぞ。また、開発者の一員としてスタッフロールに名前が表示されるとのことなので楽しみに待っててね。なお、採用者以外の応募者から抽選で10名にプレゼントする特製テレカの当選者については、賞品の発送をもって発表にかえます。



⇧応募者全体の傾向として、イラストやコメントつきのハガキが多かった。楽しくてイイよね

マーブルキッドはアントランドに登場

マーブルキッドが出現するステージは、大量の虫が敵のアントランド。合計3ヵ所に姿を現すのだが、通常の戦い方では倒すことができない。まず転ばせて、次に舌でからめ取った敵をぶつけることで初めて倒せるようになるのだ。



⇩最後は4匹のカルテット。マーブルキッドたちが仲良く踊っているようにも見えますな



⇧次の場所では2匹同時に登場！　しかも、コイツらを倒さないと部屋の扉が開かない…



⇩最初はココで遭遇。転ばすことはできるけど、倒すことはできません

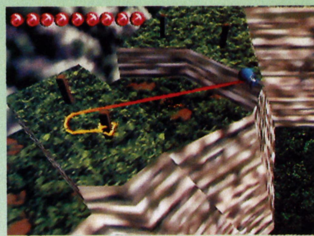
©JAPAN SYSTEM SUPPLY

全6ステージのうち4ステージと対戦モードの概要を紹介!

『カメレオン・ツイスト』は全6ステージで構成されており、各ステージは20～30の小部屋から成り立っている。ステージクリア後はマップセレクト画面でコースを選択することが可能で、最短の場合4ステージのプレイでエンディングにたどり着くことができる。

ジャングルランド

不思議な世界の入口となる最初のステージ。敵も少なくシンプルな構成なので、舌の使い方や体の動かし方を実戦の中で学べる。

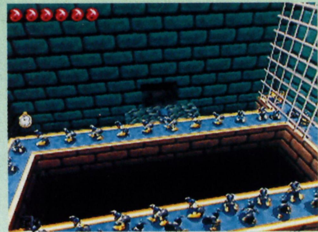


↑敵が少ないからといって調子に乗りすぎ、あちこち飛び回ってガケから落ちるなんてことのないように注意すること

アントランド

数多くのアリが行く手を阻む、地中深くのステージ。トロッコでの移動やくずれる足場、特定の条件を満たさなければ倒せない敵など、新要素が続々と登場する。

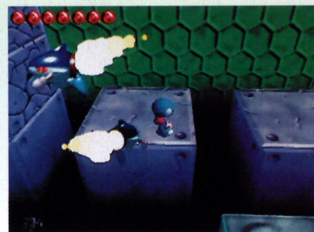
↓無尽蔵に出現するアリヘイの隊列。2列が合流する場所までなら、ムリに戦わなくても壁沿いに歩くことができるのだ



ボムランド

爆弾だらけの危険なステージ。乗るとダメージを受ける床や壊れるブロック、連鎖して大爆発するボムの集団などが出現するぞ。

↓一定の距離まで接近すると追尾してくるミサイル！　こんなヤツは舌でからめ取り、壊れるブロックにでもぶつけよう



デザートキャッスル

砂漠に埋もれた城のステージ。城では高い壁や動くヤリが、砂漠では流砂や落石などが待ち構えている。トラップをかわさないかぎり先に進むことはできないのだ。



↑左右から迫ってくるヤリ。ジャンプすれば避けられるんだけど、そのタイミングを見極めることが意外と難しいのだ

サバイバルマッチとタイムトライアルで対戦

最大4人で遊べる対戦モードは2種類ある。相手をステージから落とし、最後まで生き残れば勝ちとなる「サバイバルマッチ」と、一定時間の対戦で場外に落とされた時間が一番短いキャラが勝ちとなる「タイムトライアル」だ。

サバイバルマッチ



→舌で突き落とすだけではなく、アイテムを使ったりぶつけたりすることも可能

対戦相手を突き落とせ!

タイムトライアル



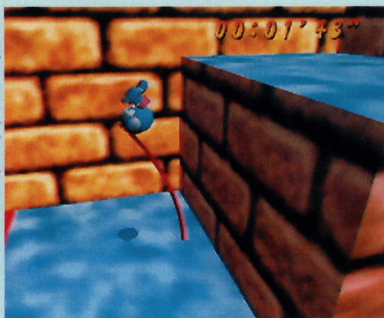
→落とされても無事だが、時間はカウントされているので速攻ではい上がろう

舌テクニックを磨け! タイムアタックコンテスト開催

日本システムサプライ&ファミマガ64の合同企画第3弾として、「タイムアタックコンテスト」を開催することが決定したぞ。これは、モードの1つ「タイムアタック」で、1から5までの各部屋ごとにクリアタイムを競うというもの。「これが最速タイムだぜ!」と自慢できるくらい得意な部屋があったら、迷わず応募するべし! 応募要項は次のとおり。まず、タイムアタック開始から終了(タイムの結果表示)までをビデオテープに録画(VHSか8ミリビデオ、いずれも標準)。次に、このビデオテープを封筒などに入れ、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入し、**〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部「カメレオン・タイムアタック!」係**まで送ってくれればOKだ(ビデオには複数の部屋の記録を録画してもいい)。締め切りは1月20日(当日消印有効)で、各部屋の優勝者の発表は本誌3月号で行う予定。優勝者には、『カメレオン・ツイスト』の特製非売品グッズが贈られるぞ。

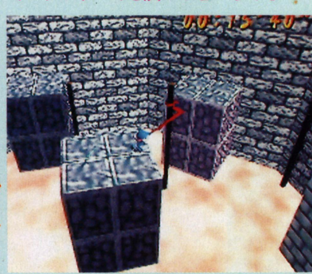
↓いかに効率よく敵を倒せるかがカギだ!



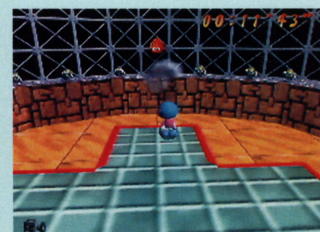


→舌高跳びの部屋。歩きながらZトリガーを押し、反動を利用して高くジャンプ

↓クイック回転の部屋では、着地のタイミングがすべてを決めるといってもいい



最速タイムでクリアせよ!!



↑標的めがけて鬼火をぶつける部屋。Rトリガーを押しながら3Dスティックを動かせば、その場で向きを変えられるぞ

N64メーカー最新レポート

ニンテンドウ

今月は期待のタイトル4本の続報を入手してきたぞ!!

発売目前の『エアロゲイジ』と、イマジニアの期待の新作3本の最新情報をてんこ盛りでお届け!!

パイロットの素顔が明らかになった エアロゲイジ

N64	12月19日発売予定	レース
		内部バックアップ（1）
	予価7800円	コントローラーパック（1）

ASCII

アスキー

練習用コースからコース上に設けられた危険なポイントを発見

今回はゲームに登場するパイロットたちも、エアロマシンの走行練習に使うという「タグラグ」コースの詳細が判明。そのなかで見つけた、コースの基本とも思える障害ポイントを紹介していくぞ。



↑エアロマシンを急上昇させる。上昇が足りなかったりするとマシンのお尻がコースにぶつかる



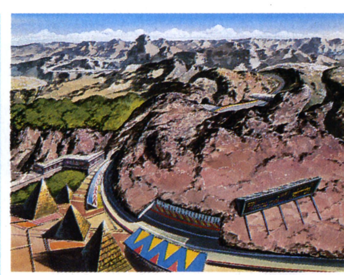
↓チューブ内は壁に沿うようにして走るのがベター。回りすぎると目が回ってしまう



↑バンクの上を疾走するエアロマシン。岩山を削って作られたようなカーブなので、すぐ上は山

地形を利用した難所も存在する

コースは山肌を切り崩したような場所に設置されており、時には山をくりぬいたトンネルの中に入っていったりする。どちらかというと高速コースなのだが、スピードにモノをいわせていると、山や木に車体をぶつけてしまうぞ。



↑「タグラグ」コースのイメージイラストだ。殺伐とした山の中にサーキットがある

狭いチューブの進入口

チューブの直径はエアロマシンの約1・5倍。比較的、横幅のある谷間を抜けた後のチューブなのですんなり入るのは結構ムズい。入口でマシンをぶつけてしまうとかなりのタイムロスとなる。



↑岩山にポッカリとチューブの入口がある。直前に軌道修正してないとダメ

チューブ後のアップダウン

チューブの中は上下左右の感覚がなく、外に出る際に車体の向きによっては、飛ばされてしまうことがある。チューブ脱出後の岩のアーチはくぐるのが大変だ。



↑↓スピードに乗ってチューブを出ると、岩のアーチが行く手をはばむ。反射神経が必要かもしれない

急バンクカーブ

コースの最後に待ち受けているのが、急な傾斜のバンクがついたヘアピンカーブ。普通に曲がるだけでは、確実にマシンは激突。バンクに沿って曲がるのだ。





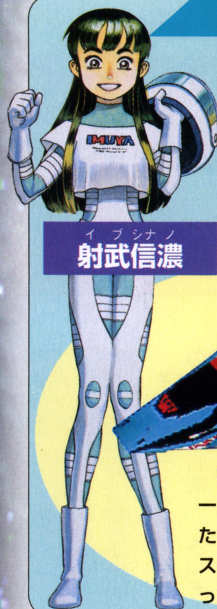
→↑↓目の前の急カーブを難なく曲がり、バンクに沿うようにして走る。これを抜けると、長いストレートにさしかかる

©ASCII Corp.／LOCOMOTIVE CO., LTD.

エアロマシンを操縦する5人のパイロットの詳細がついに判明

プレイヤーは5台のマシンから選択してレースに挑むことができるのだが、今回は実際にそのエアロマシンに乗っている、パイロットのプロフィールが明らかになった。性別や国籍もさまざまで、個性的な経歴を持ったものが多い。エアロマシンやスポンサーと合わせて、詳しく紹介していくぞ。

ゼロ（グルーヴライダー）／射武屋



スポンサー「射武屋」の社長、射武功氏の一人娘。父親は、娘がエアロマシンパイロットの道に進むことに猛反対したのだが、彼女の独断で別のスポンサーと契約してしまう。彼女のガンコさに父親も負け、自社のパイロットとして正式に採用することに決定した。開発のチームに「娘を殺すな」と厳命している。



機体の機動性を上げるために、シャーシから何からすべてを一から設計したワークスマシン。マシンの名前は、スタッフが初めてづくしなことが多かったので、愛称のゼロと呼んでいる。

インターセプター／プラグ



高出力のエンジンを搭載しているが、初めて乗るテストドライバーがコースレコードを叩き出すほどバランスがよい。

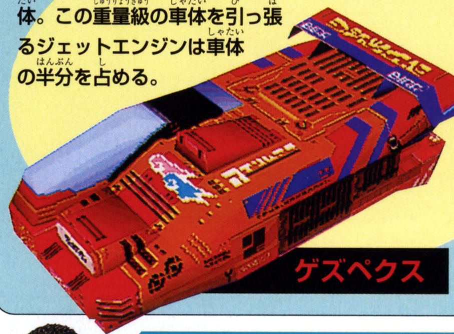


元プロボクシング、フェザー級チャンピオン。22歳のときにパイロットへ転向。憧れていたパイロットと戦うため「プラグ」社と契約。

ゲズペクス／ゼットマート

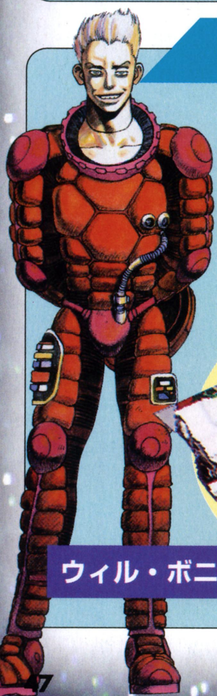
スポンサーの「リンケージ」がパイロットの専門的な教育機関を設けて、パイロットおよびメカニックの育成を行ってきた。彼女はそこの1期生で、ゲズペクスの開発段階からコクピットに座っていた。彼女の国籍はドイツで、心理学の専門家でもある。ちなみにゼットマートとは、「リンケージ」が経営しているコンビニの名前である。





ドイツの新進企業がスポンサーをしている、頑固な作りの機体。この重量級の車体を引っ張るジェットエンジンは車体の半分を占める。

ミーティア／オクルワード



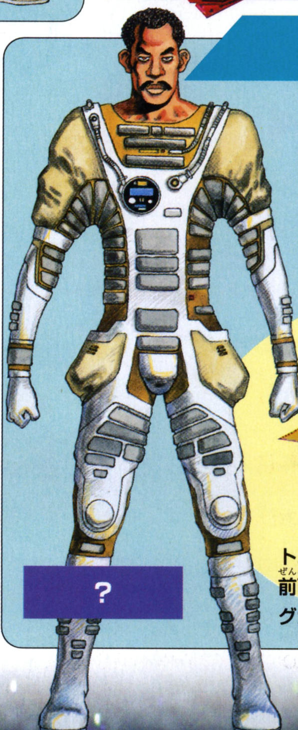
アメリカ国籍の彼はナント、元スペースシャトルクルー。スポンサーの「オクルワード」がNASAと技術提携しているため、そこで得たパイプを使って、彼の獲得に成功した。大気圏脱出時にかかるGにも耐え抜いたパイロット。

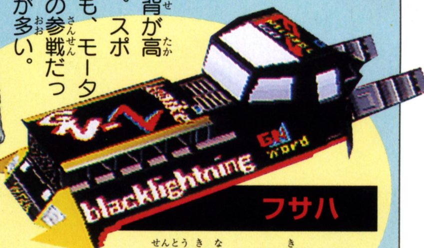


搭載されているエンジンは「オクルワード」がスペースシャトルなどに使われる技術を流用したもので、高速域での伸びは他の追随を許さない。

フサハ／大幸

名前すら明らかにされておらず、とにかく情報が少ない。わかっていることは、ブラジル国籍で現役ブラジル空軍のパイロット、背が高い黒人ということ。スポンサーの「大幸」も、モータースポーツに突然の参戦だったため、非常に謎が多い。





戦闘機並みの2基のジェットエンジンを冷却するラジエーターが、ボディ前面を占領。後方には左右2枚のターンウィングが巨大な羽根のように取り付けられている。

MPの成長のさせ方が判明!

エルテイル(仮称)

IMAGINEER

イマジニア

N64	'98年3月発売予定	アクションRPG
		未定
		未定
	予価6980円	未定
		未定

MPは属性経験値を得てアップすることに

キャラステータスの1つ、MPの上げ方が判明! さっそくプロセスを紹介しよう。まず、戦闘で敵に勝つ。すると倒した敵に応じて、魔法の4つの属性別の経験値が得られる。MPは、この属性経験値の統合に応じて上がるのだ。

敵と戦闘! → 敵を倒す! → 属性経験値獲得! → 4属性統合の経験値アップ → 統合経験値が一定に達すると…

↑4属性を合わせた魔法全体の経験値がアップ



↑戦闘に勝利して統合経験値が一定を超えた瞬間、「Mpup!」の表示が!

複数の属性を持つ敵も

敵には属性があり、それに応じて、倒して得られる属性経験値が異なる。その敵の属性について、中には複数の属性を持つ敵もいることがわかった。そういう敵を倒せば、一度に2つ以上の属性経験値を得られることになるぞ。

↓複数属性の敵を倒せば、一挙両得ってことに



主人公の動きに磨きがかかってきた!

キャラの細やかな動きも本作の注目すべきポイント。開発が進むなか、主人公の動きもどんどん躍動的になってきた。キョロキョロしたり、跳びはねたり、そんな主人公の元気いっぱいの動きを観察してみるぞ。



↑↑主人公の歩きから小走り、全力疾走する姿。歩くときはついている杖も、走るときは脇に抱える。動きに合わせてひょこひょこ揺れるチョンマゲがステキ?!





↑↑フィールドで立ち止まると杖を前に警戒の構え。戦闘に勝利すると、飛び上がって喜ぶぞ



←物を調べるときはキョロキョロ見回す。いかにも"探してる"って感じだ

©Imagineer Co.,Ltd.

新モード、クリエイトモードを紹介

超空間ナイター プロ野球キング2

N64	'98年1月発売予定	野球
		内部バックアップ（未定）
	予価6980円	コントローラパック（未定）
		振動パック対応

『プロキン2』では、基本的な操作は前作を踏襲。そして、もちろんデータは最新のものを使用。ゲームモードでも新しくクリエイトモードが加わっている。さらに、前作にもあったモード、エディットモードにも新しくドラフト制が加わるなど、確実にパワーアップしているのだ。



⇧これはエディットモードの中にあるドラフト会議。今作では作った選手を、友達と競合することもできるようだ

エディットが進化した、クリエイトモード

今作から加わったクリエイトモードは、前作のエディットモードの中にあった選手エディットが進化したもののようだ。前作では、長打力やミート力などは自分で好きなように設定できた。しかし、今作の選手作成は、作る選手のストーリー（野球人生）を追って、能力を上げながら育てていくシミュレーションゲームのような形式になると思われる。

一軍選手に育てる




⇔作成する選手を高校野球からシミュレートしていく。最終的にはプロ野球の一軍が目標になるのか？

パーツまで細かく設定



⇧顔の作成も、輪郭や目、口など前作より細かくできるようになった

宇宙生活、恋愛など新要素続々判明

シムシティ2000

N64	12月21日発売予定	シュミレーション
		—
	予価6800円	コントローラパック（1）
		—

SFCやパソコン等で発売された秀作シミュレーション『シムシティ2000』がN64で発売される。もちろん、ただの移植ではない。スクロールの高速化やアイコン表示の改良など、基本操作の変更の他、恋愛シミュレーションの要素や3部構成のシナリオなど、あらゆる面で進化している。



⇧アイコンはいつでも好きなところに表示できるようになった。形も丸くなって使いやすくなっているようだ

恋愛シミュレーションのイベントも入った

今作では、ゲームが進行していくと、なんと恋愛シミュレーション風のイベントが発生する。登場する4人の女のコの中から、好みのコを1人選んで進めていくと、お見合いイベントやデートイベントなどが見られるのだ。さらに、彼女たちとのつきあいかたによって、将来の結婚相手が決まったりするらしいぞ。

結婚相手に？



⇧この女のコが未来の市長夫人になることもありえるのだ



⇧これは休日でのデートイベントか？ 選択肢によって市長の未来も変わる？

4人の女のコ

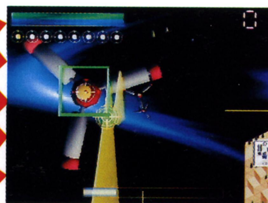


⇧お嬢様やカワイイ系など、4人から選択。右端のコはちょっと危険？

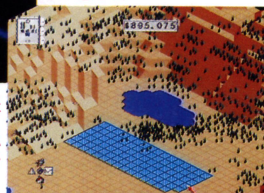
⇩これが第2章。建物も惑星編とはだいぶ変わっている



この後はどこへ!?


⇧今作では、ミニゲームも豊富に用意されている。これはシューティングゲーム。舞台は宇宙のようだが？

⇩第1章、惑星編。まずはここでゲームに慣れる。画面的にも前作とほとんど変わりはない感じだ



3章仕立てのストーリーが進行

ゲームは3章のシナリオをもとに進行するのだが、そのうちの2章が現在明らかになっている。第1章は、入門編ともいえる惑星編。そして第2章はなんと、スペースコロニーで生活する宇宙編だ。

©Genki Co.,Ltd.／Imagineer Co.,Ltd.／日本野球機構／IBM BIS・Maxis,Inc.　All rights reserved worldwide

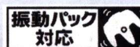
スノボキッズ
Snobow Kids



あの手、この手で
ライバルたちをぶっ飛ばそう！

'97年12月12日(金)発売

NINTENDO64専用ソフト
アクションスポーツレースゲーム（1～4人用）
希望小売価格6,800円（税別）





JANコード4984995140018

- お金をひろってアイテムを購入できる、新感覚レースゲーム登場！
- 回転、グラブといった「基本トリック」などを決めて、ライバルたちに差をつけよう！
- 3種のボードをフル活用しよう！さらにゲームが進んでいくと…





と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 ※画面写真はすべて開発中のものです。

© ATLUS/RACDYM 1997



流星野郎のGAME MAX（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24：00～24：30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22：30～23：00
ON AIR！

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。 管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

〒162 東京都新宿区神楽坂4－8
ATLUS
株式会社アトラス

全21コース爆走攻略

ゴールドバルーン39個完全入手ガイド!!

ディディーコングレーシング™*

『ディディーコング～』のメインゲーム、アドベンチャーモードのボス戦までを完全攻略するぞ!!

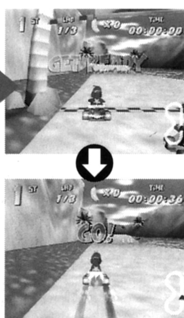
N64	任天堂	レース
	11月21日発売予定	内部バックアップ（3）
	予価6800円	コントローラパック（1）
		振動パック対応

完全マスター テクニック徹底攻略

それぞれのコースを攻略する前に、ライバルたちを蹴散らすために絶対必須のテクニックをまず身につけよう!!

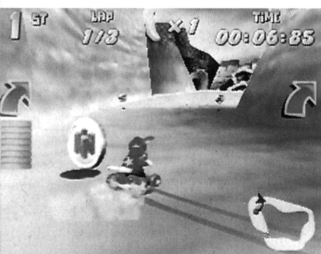
スタートダッシュ&ドリフト
タイミングを合わせてアクセルをオン!!

「先んずれば人を制す」の言葉通り、このゲームでも必勝パターンは先行逃げ切り。そのために必要になるテクニックが、スタートダッシュだ。スタートダッシュのポイントは、アクセルオンのタイミング!! スタート前の「GET READY」の文字が薄く消えかかった瞬間がベストのタイミング。成功すると、青色スモークを吐き出しながらライバルを置き去りにしてスタートできるぞ。



文字が消える直前!!

⬅タイミングは「習うよりも慣れろ」だ



⬆赤い炎で灰色の煙が出るダッシュは失敗!!

バナナアイテム
1周めから積極的にとりながら走れ!!

コース上に設置されているバナナアイテムは、1個入手するごとにわずかではあるが、最高速度が上昇する。1個や2個入手したぐらいでは速さを実感できないが、大量に入手すればその差は歴然!! スピードの上昇がマックスになる10個を目標に入手していこう。



10個入手でスピードはMAX

⬅ベストのラインからは多少外れてもイイから、1周めはバナナを集めろ!!

ダッシュプレート
アクセルを一瞬放してレインボースモーク!!

通過することでマシンをダッシュ状態にさせるダッシュプレートは、タイミング良くアクセルをオフにして通過すると、レインボースモークを吐き出すスーパーダッシュを決めることができる。アクセルオフのコツは、気持ち早めにアクセルを放すようにすると成功しやすいぞ。



アクセルOFF



⬆緑の炎と同時に虹色のスモークを出しながらスーパーダッシュ!!

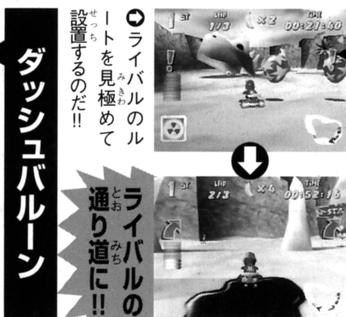
アイテムバルーン
「おじゃま」と「ダッシュ」バルーンを有効に使え!!

コース上に浮いているアイテムバルーンのなかで、使用頻度が高く効果的なのがダッシュバルーンとおじゃまバルーンの2つのアイテムだ。

おじゃまバルーンは、ライバルが走るコース上に設置して、後ろからの追い上げを妨害するのに有効。特に、ダッシュプレートの直後やバルーンの直後が効果的だ。

ダッシュバルーンは、言わずもがなの逃げ切りや、追い上げに必須のアイテム。ダッシュプレートと同様に使用時にアクセルをオフにしておくと、スーパーダッシュを決めることができるぞ。

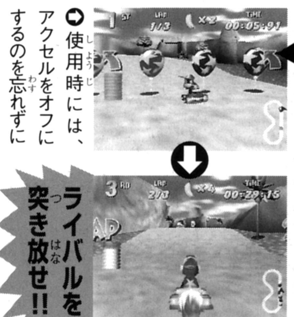
おじゃまバルーン



⬅ライバルのルートを見極めて設置するのだ!!

ライバルの通り道に!!

ダッシュバルーン



⬅使用時には、アクセルをオフにするのを忘れずに

ライバルを突き放せ!!

※Trademark of Nintendo.©Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo.

エンディングへ導く アドベンチャーモード攻略

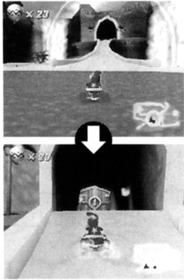
ボスのウィズピッグと戦うのに必要になる38個のゴールドバルーン（以下バルーン）を入手する方法を解説しよう!!

各ゾーンの入口
滝の裏側の洞くつの奥に新たなゾーンが!!

アドベンチャーモードの各コースは、ティンバーアイランド内に封印された5つのゾーンのなかに隠されている。各ゾーンの入口を解説するので、左ページのマップも参考にして活用して欲しい。

ザウルスゾーン

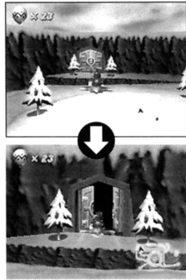
タージのいる中央広場から伸びている橋を渡って、奥に進んでいくと進入することができる。



⇧バルーンが1個必要

スノーゾーン

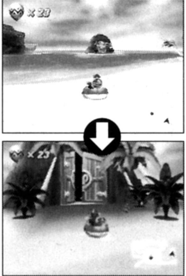
橋の右側にある洞くつを抜けた先にある。ビークルをヒコーキにチェンジしないと進入できない。



⇧バルーンが2個必要

トロピカルゾーン

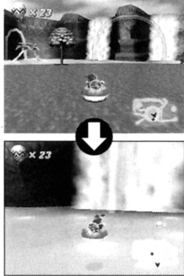
マップの右上にある小島から進入することができる。ヒコーキかホバークラフトで進んでいこう。



⇧バルーンが10個必要

ドラゴンゾーン

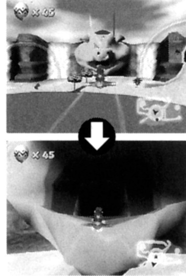
橋の左側を落ちる2本の滝の左の滝を潜り抜けた先にある洞くつの奥に入口が隠されている。



⇧バルーンが16個必要

ラスボスゾーン

バルーンを38個入手すると、ウィズピッグ岩の口が開く。ヒコーキで口の中に入っていく。



⇧バルーンが38個必要

「うでだめし」バルーン
タージと競争してバルーンをゲット!!

バルーンの数が5、10、18個になるごとにバルーンを獲得できる「うでだめし」にチャレンジできる。コースはティンバーアイランド内。左ページのマップで╍がクルマ、━がホバークラフト、……がヒコーキのコース。

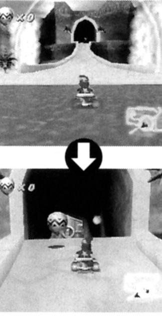


⇧⇨コースはフラッグで表示される。慎重に進めば簡単にタージに勝利できる

隠しバルーン
さりげなく浮いている4つのバルーンを発見!!

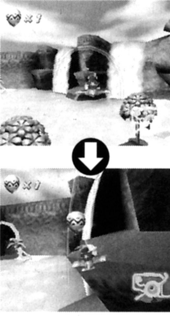
各コースでのレースや「うでだめし」で入手できるバルーン以外に、4つのバルーンがティンバーアイランド内に隠されている。これらの隠しバルーンを発見しない限り、ラスボスゾーンへの進入は不可能。左のティンバーアイランドのマップに㋐～㋓の記号でバルーンの位置を表記したので、取りもらさないようにしよう。

ア



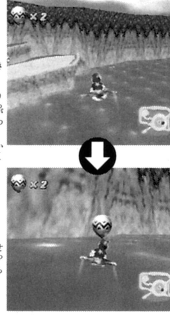
⇦ザウルスゾーンに向かう橋の上

イ



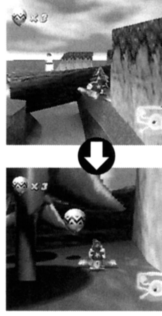
⇦ウィズピッグ岩の左のガケにぁ

ウ



⇦海上にフワフワと漂っている

エ

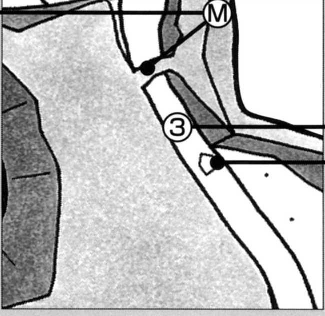


⇦木の裏側に隠れるように設置

コースマップの見方

コースマップのコース中にある記号のなかで、数字はシルバーコインの位置を、アルファベットはアイテムバルーンの位置と種類を表し、★印はボーナスゲームへ進むために必要な「カギ」の場所を表している。また、「START」と書かれた横断幕はスタート地点を表している。

必要バルーン数は、ゴールドバルーンチャレンジ、シルバーコインチャレンジを行うのに必要なバルーンの数を表している。



シルバーコイン

スタート地点から順番に①～⑧の数字で表記してある。本文中の数字もマップ中の数字に対応している

ダッシュプレート

コース中に設置してあるダッシュプレートの位置を表記。ダッシュプレートには地上、空中、水上の3種類が存在するがこのマップでは統一マークで表現

アイテムバルーン

コース上に設置されている5種類のアイテムバルーンを、それぞれⒹ、Ⓜ、Ⓞ、Ⓖ、Ⓢで記してある。記号が意味するアイテムは各ページの欄外に記載

ティンバーアイランド全景&各ゾーンの入口

スノーゾーン

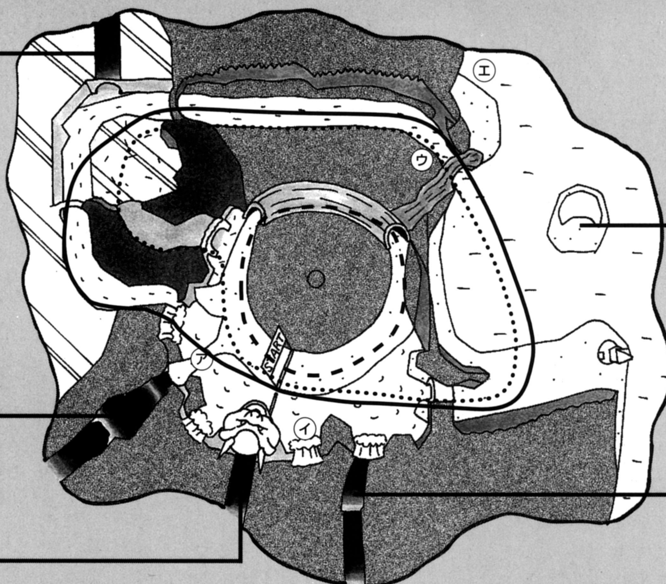
フローズンマウンテン …P55
スノーコースター ……P56
ゆきだるまランド ……P56
クリスマスむら ………P57
ボス戦 …………………P62

ザウルスゾーン

サンシャインレイク …P53
ゆうやけキャニオン …P54
ジャングルフォール …P54
マグマかざん …………P55
ボス戦 …………………P61

ラスボスゾーン

ボス戦 …………………P61



トロピカルゾーン

くじらビーチ …………P57
みかづきアイランド …P58
かいぞくじま …………P58
トレジャードーム ……P59
ボス戦 …………………P62

ドラゴンゾーン

ふうしゃカントリー …P59
グリーンウッドむら …P60
リバーパレス …………P60
ゴーストウッド ………P61
ボス戦 …………………P63

全21コース 完全コースガイド

アドベンチャーモードに登場する20コースとラスボスのウィズピッグと戦うコースを合わせた、全21コースを完全攻略。それぞれのコースでゴールドバルーンチャレンジとシルバーコインチャレンジの2度にわたる戦いで、勝負の分かれ目となるポイントを解説していくぞ!!

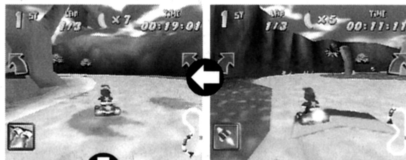
ザウルスゾーン サンシャインレイク

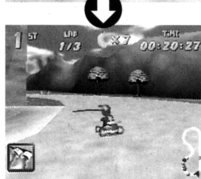
必要バルーン数	ゴールドバルーンチャレンジ…1個・シルバーコインチャレンジ…6個

ゴールドバルーンチャレンジ攻略 ダッシュプレートで逃げの一手

メガネ型の単純なコース。コーナーもきつくないので、アクセル全開で攻めていこう。コース上にあるダッシュプレートを確実に通過すれば難なく逃げ切れる。

⬇コーナーのブラインドにダッシュプレートあり!!





⬆踏み潰されるなよ!!

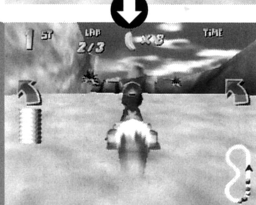
恐竜の動きに注意!!

シルバーコインチャレンジ攻略 1周めですべてのコインを入手

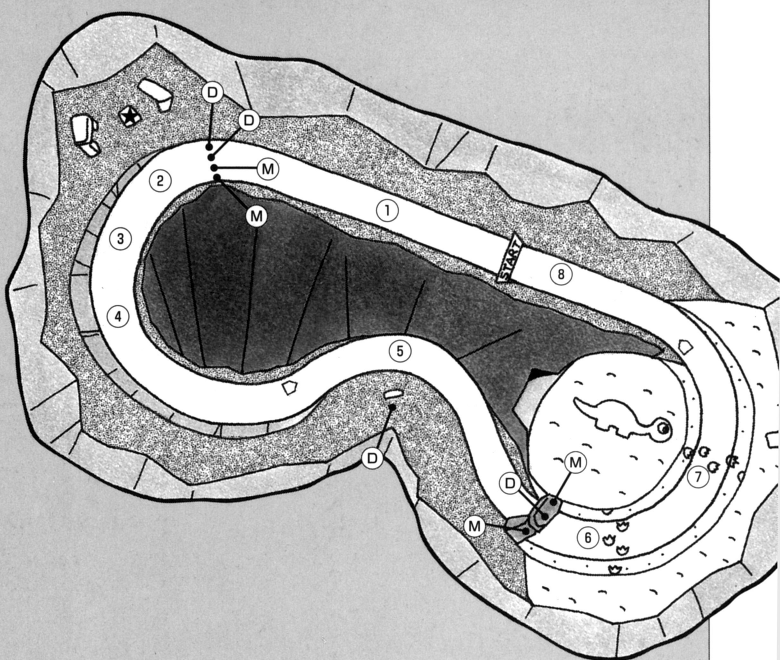
8枚のシルバーコイン(以下コイン)はどれもコースの真ん中に設置されている。1周めはあえてインベタで走らず、コインを確実に取れるコースの中央を走行。最初の周回で、8枚のコインを全部入手したら残り2周を最速の走りで逃げ切れ。

➡シルバーコインはコースの中央にあるので簡単に見つけられる





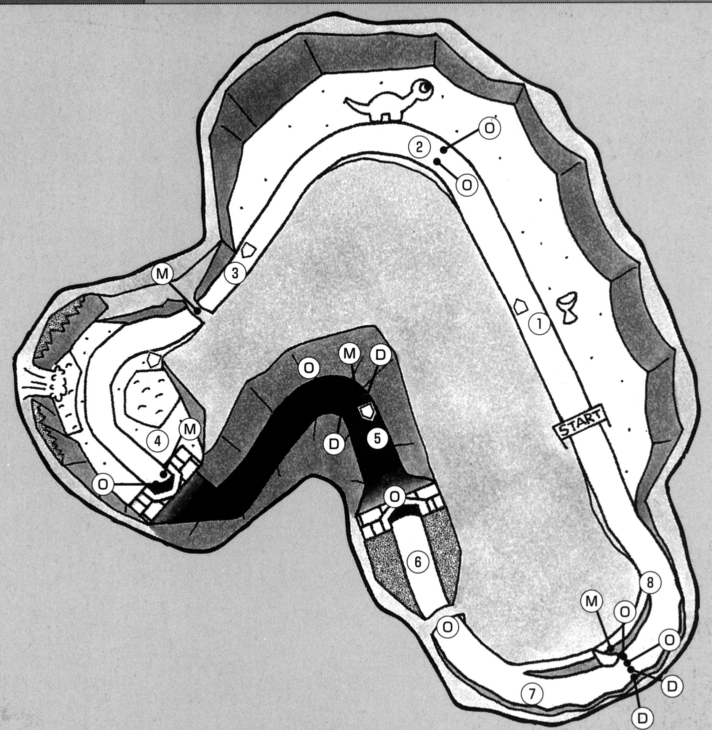
あとは逃げるだけ



※コース上の①～⑧の数字はシルバーコインを表し、アルファベットはアイテムバルーンを表しています。
Ⓢはシールドバルーン、Ⓜはミサイルバルーン、Ⓓはダッシュバルーン、Ⓞはおじゃまバルーン、Ⓖは磁石バルーンを意味します。

ザウルスゾーン　ゆうやけキャニオン

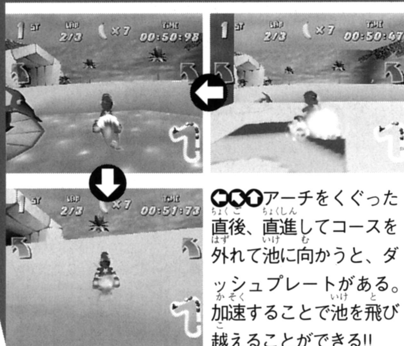
必要バルーン数　ゴールドバルーンチャレンジ…2個・シルバーコインチャレンジ…7個



ゴールドバルーンチャレンジ攻略
池を飛び越えてショートカット

最初のコーナーを回ってしばらく進んだ先にある池は、コース外にあるダッシュプレートを使用して飛び越え、ショートカットして走行していくのだ。

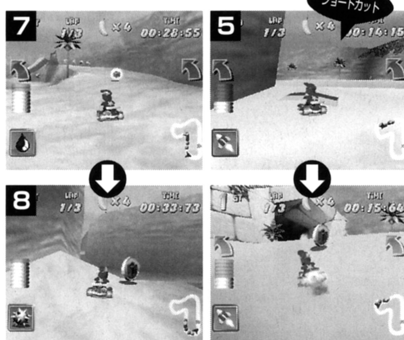
ダッシュプレートを利用



⬅⬇⬅アーチをくぐった直後、直進してコースを外れて池に向かうと、ダッシュプレートがある。加速することで池を飛び越えることができる!!

シルバーコインチャレンジ攻略
コース外のコイン④はショートカットで

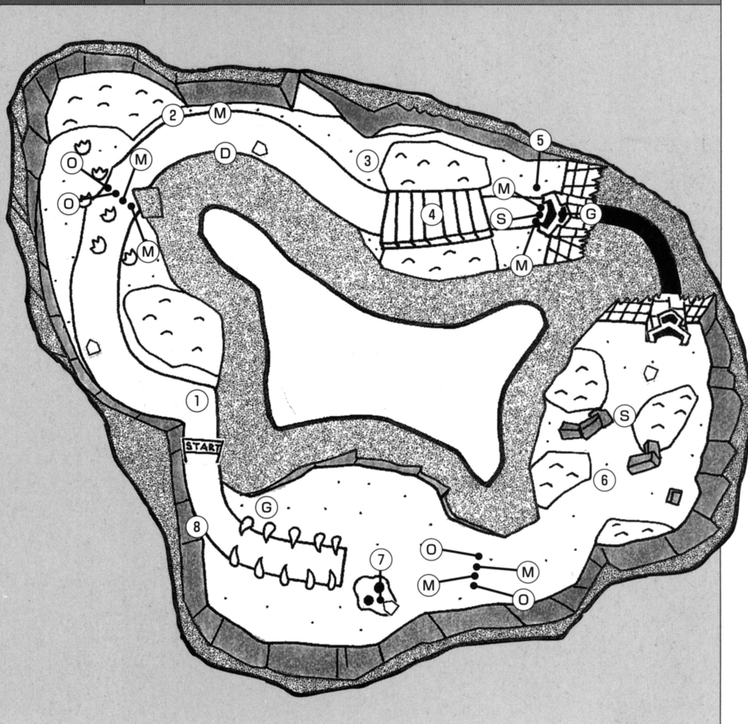
コイン④は、池越えのショートカットを行えば確実にゲットできる。また、⑦と⑧のコインは、⑦を取ったあとに崖を飛び降りれば、同一周回で⑧も入手できる。



⬆アイテムバルーンを過ぎたら崖下のコースへ　⬆左前方に飛び越えるとちょうどイイ感じ

ザウルスゾーン　ジャングルフォール

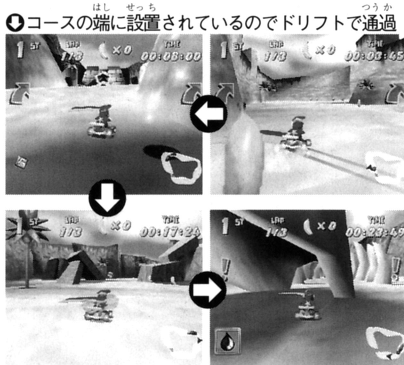
必要バルーン数　ゴールドバルーンチャレンジ…3個・シルバーコインチャレンジ…8個



ゴールドバルーンチャレンジ攻略
4つのダッシュプレートを利用

コース上に設置されている4個のダッシュプレートを確実に通過して逃げ切る。コースの端にあるダッシュプレートは、ドリフトしながら通過するようにしよう。

⬇コースの端に設置されているのでドリフトで通過

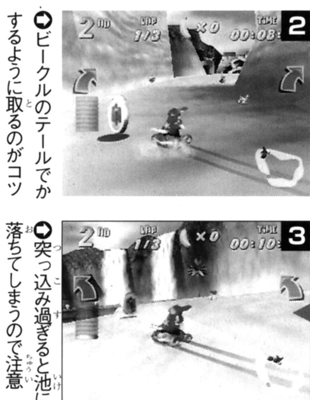


⬆最後のダッシュプレートは、恐竜の頭骸骨の下に

シルバーコインチャレンジ攻略
ドリフトしながらコイン入手

コースの端の意地悪な場所に設置されている②や③のコインは、まともに取りにいくとコースアウトしたり、壁に衝突してしまう。ドリフトしながら、ビークルのテールでタッチするように入手しよう。

マシンのテールでタッチ



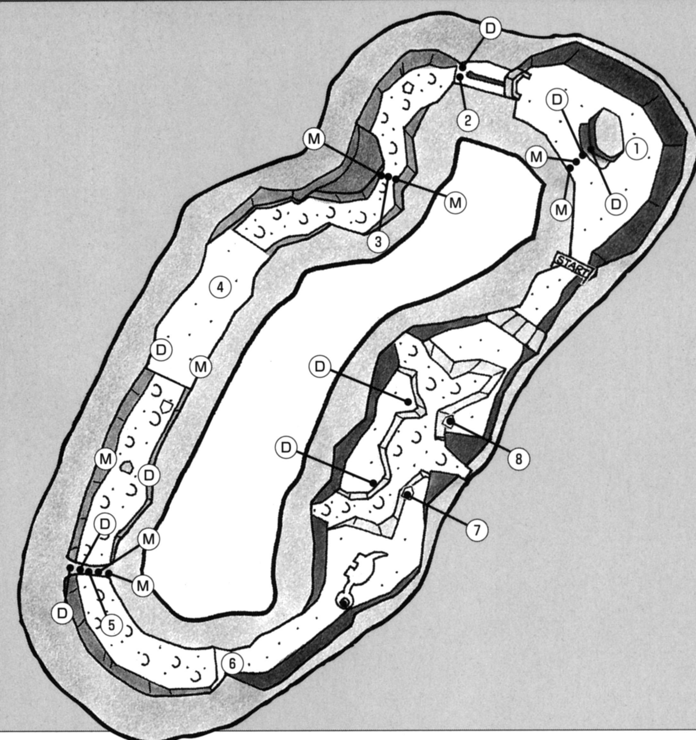
➡ビークルのテールでかするように取るのがコツ

➡突っ込み過ぎると池に落ちてしまうので注意

※コース上の①～⑧の数字はシルバーコインを表し、アルファベットはアイテムバルーンを表しています。
Ⓢはシールドバルーン、Ⓜはミサイルバルーン、Ⓓはダッシュバルーン、Ⓞはおじゃまバルーン、Ⓖは磁石バルーンを意味します。

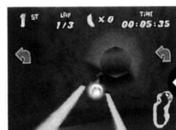
ザウルスゾーン マグマかざん

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…5個・シルバーコインチャレンジ…10個



ゴールドバルーンチャレンジ攻略
ダッシュで先行して逃げ切れ

コースどりでタイムを稼ぐより、ダッシュバルーンとダッシュプレートのWダッシュでライバルに差をつけよう。ヒコーキは翼があるため、ビークルの幅が判断しづらいので、壁に近づき過ぎないように。



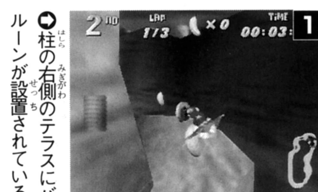

コーナーではなく直線で使用するように



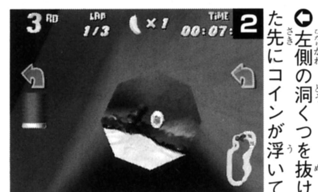

通過するときは中心を目指して!!

シルバーコインチャレンジ攻略
分岐にある①と②のコインに注意せよ

コースが分岐した先にコインがあるので注意!! スタート直後の大きな柱は、アイテムバルーンに目もくれず右側を進んで①のコインをゲット。次の②のコインは、その直後にある2本の洞くつの左の洞くつの出口に設置されている。2周めからは、アイテムを使用して逃げ切ろう。



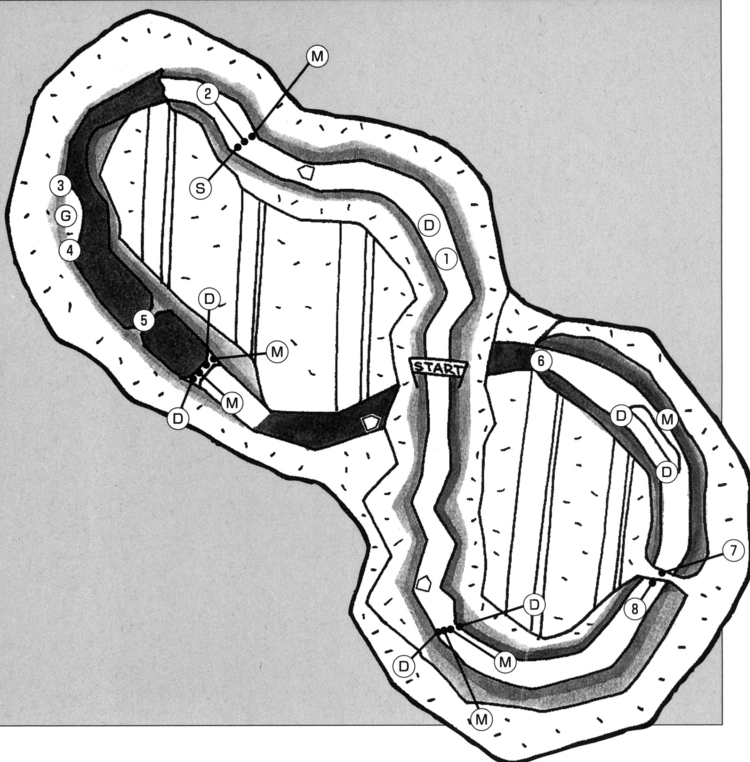
柱の右側のテラスにバルーンが設置されている



左側の洞くつを抜けた先にコインが浮いている

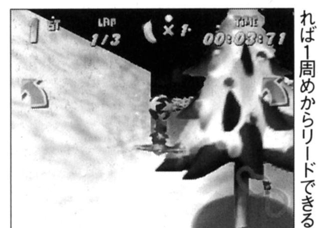
スノーゾーン フローズンマウンテン

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…2個・シルバーコインチャレンジ…10個

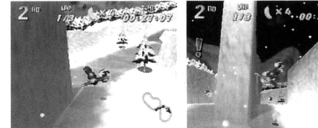


ゴールドバルーンチャレンジ攻略
ダッシュバルーンを有効利用!!

特別なショートカットルートは存在しないので、とにかく速く飛ぶことが肝心。洞くつを抜けた先の分岐は右に進み、2個のダッシュバルーンを確実にゲット。1周の間に入手できる5つのダッシュバルーンを有効に利用して逃げ切るのだ!!



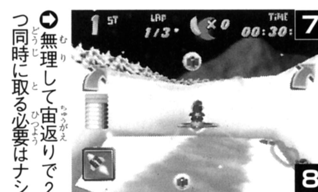
ダッシュバルーンを使用すれば1周めからリードできる



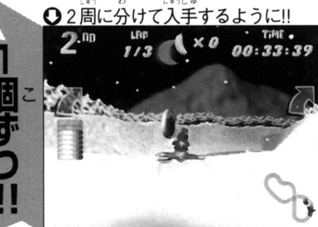
ダッシュバルーンの高さが違うので注意

シルバーコインチャレンジ攻略
⑦と⑧のコインは2回に分けて取れ

コインの⑦と⑧は、アーチ状の岩の上下に設置されている。宙返りを利用すれば同時に入手することも不可能ではないが、タイムロスは免れないし失敗する可能性も高い。ここは、あえて危険を冒さずに、2周に分けて⑦と⑧のコインを入手するようにしよう。



無理して宙返りで2つ同時に取る必要はナシ

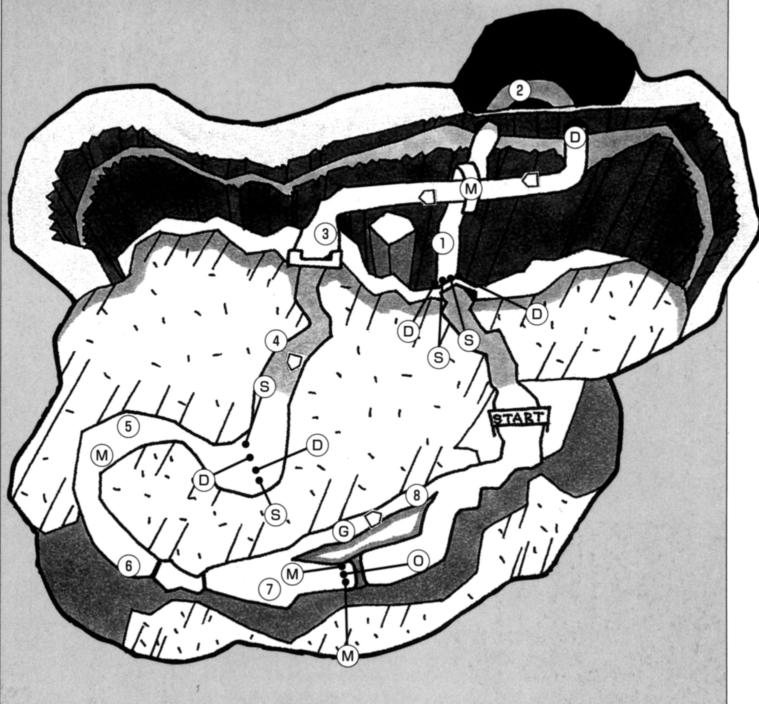


2周に分けて入手するように!!

1個ずつ!!

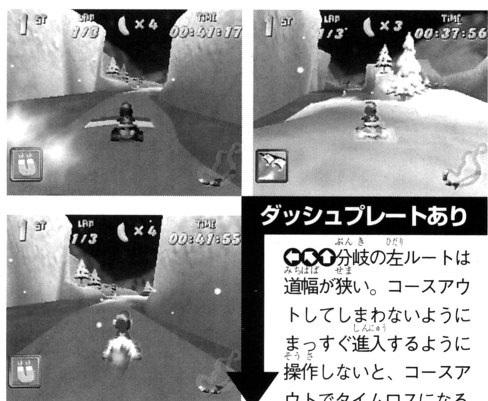
スノーゾーン　スノーコースター

必要バルーン数　ゴールドバルーンチャレンジ…3個・シルバーコインチャレンジ…11個



ゴールドバルーンチャレンジ攻略
ゴール直前の裏ルートを走行

ゴール直前の分岐では、コース幅の狭い左のルートが有効。ダッシュプレートで一気に加速して進むことができるぞ。



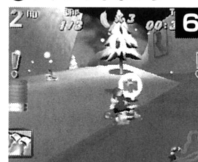
ダッシュプレートあり

⬅⬉⬆分岐の左ルートは道幅が狭い。コースアウトしてしまわないようにまっすぐ進入するように操作しないと、コースアウトでタイムロスになる

シルバーコインチャレンジ攻略
コース外のコイン④はショートカットで

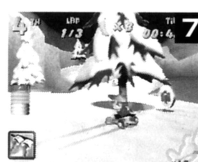
コースの端のコインはテールスライドで入手しよう。特に⑥と⑦は、あらかじめコースの端を走行し、ドリフトで入手した直後にコースの中央に戻れるようにしよう。

⬇ドリフトしながら



⬇オーバーランに注意



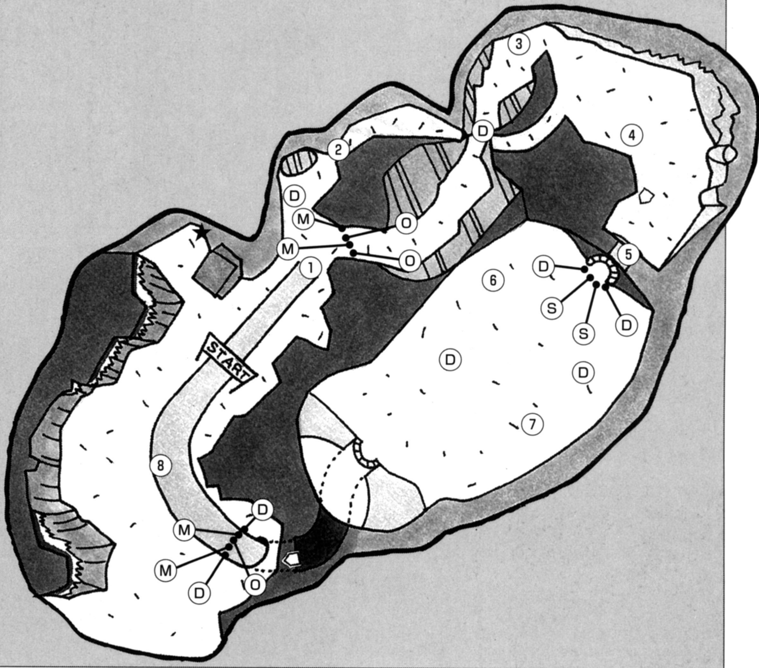


⬆ドリフトでコース復帰

ドリフトしながらゲット!!

スノーゾーン　ゆきだるまランド

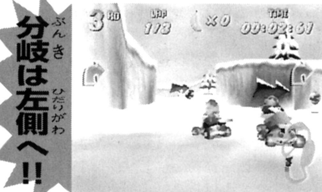
必要バルーン数　ゴールドバルーンチャレンジ…6個・シルバーコインチャレンジ…14個



ゴールドバルーンチャレンジ攻略
おじゃまバルーンで無敵走行!!

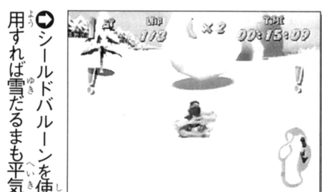
広大な雪原地帯は、雪だるまが転がってくる危険地帯。この雪だるまは、避けて走行する以外に、直前のシールドバルーンを利用して、ビークルを無敵状態にすれば、接触してもノーダメージで走行できる。

分岐は左側へ!!



⬅左に進めば、ダッシュバルーンが2つ入手可能

雪だるま!!



➡シールドバルーンを使用すれば雪だるまも平気

シルバーコインチャレンジ攻略
1周めだけは分岐を右側に進む

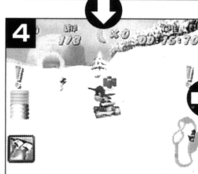
スタート直後の分岐は、左を進んだ方が速く走れるが、③と④のコインを入手するために、1周めだけは右側を走行。また⑥と⑦のコインは2回に分けて入手。

⬇テールスライドで入手

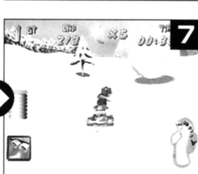


⬇1周めは右側を進む





⬆ガケ下にあるコイン



⬆取り難い⑦から入手

※コース上の①～⑧の数字はシルバーコインを表し、アルファベットはアイテムバルーンを表しています。
Ⓢはシールドバルーン、Ⓜはミサイルバルーン、Ⓓはダッシュバルーン、Ⓞはおじゃまバルーン、Ⓖは磁石バルーンを意味します。

スノーゾーン クリスマスむら

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…9個・シルバーコインチャレンジ…16個

ゴールドバルーンチャレンジ攻略
森の左側をショートカットせよ!!

トンネルを抜けた先の薄暗い森のなかはショートカットがオススメ。トンネルを抜けたら右にコースを外れ、3連続のダッシュプレートを利用して走行せよ。


⇩ダッシュプレート使用 ⇩右側にコースを外れる



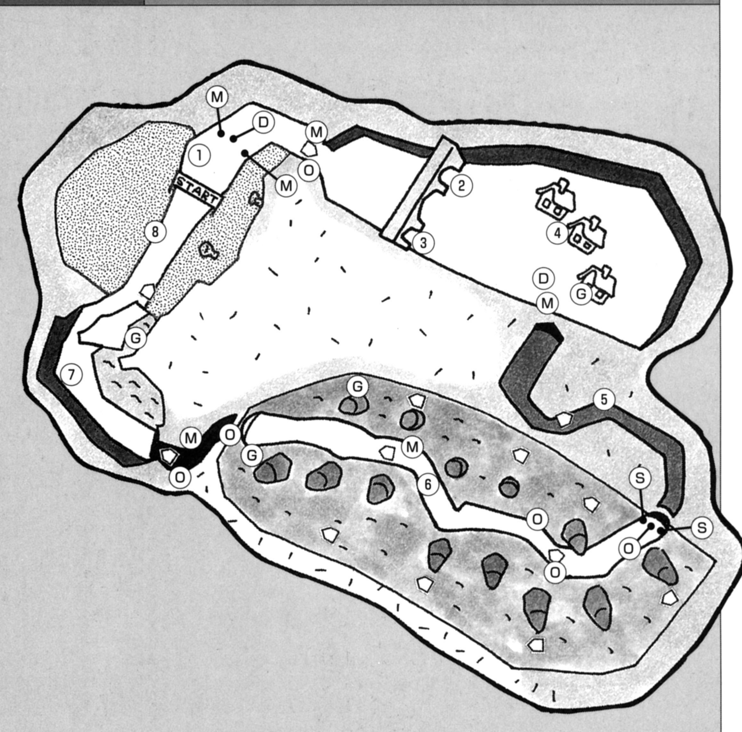
⇦3つのダッシュプレートを確実に通過せよ!!

シルバーコインチャレンジ攻略
2周めからはショートカットで追い上げ

④のコインは、②のコインを取ったらそのまま直進して、家の直前でテールスライドしながらゲット。ゴールドバルーンチャレンジで使用したショートカットルートは2周めから利用。1周めは、⑥のコインを入手するためにコース上を走行するようにしよう。


⇨家に衝突しないようにドリフトでコインを入手


⇦直後のダッシュプレートに乗り忘れるな

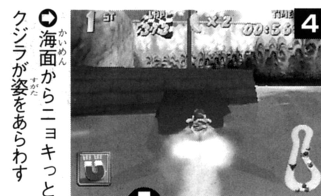


トロピカルゾーン くじらビーチ

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…10個・シルバーコインチャレンジ…17個

ゴールドバルーンチャレンジ攻略
クジラに乗ってショートカット!!

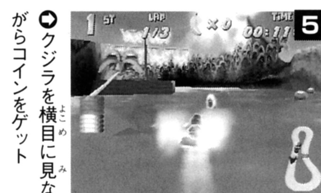
スタートしてから2つめのダッシュプレートを通過すると、目の前に難破船が出現する。この難破船に近づくと、海中から巨大なクジラが出現する。このとき、クジラの背中に乗って、タイミング良くジャンプすると難破船の甲板を走行するショートカットルートを進むことができる。


⇨海面からニョキッとクジラが姿をあらわす

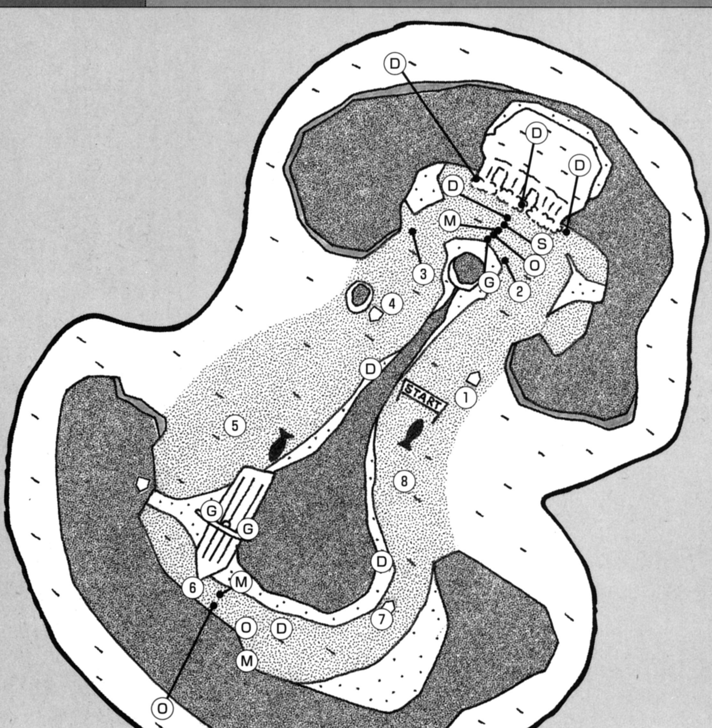


シルバーコインチャレンジ攻略
1周めはクジラに乗らずに進め!!

コインの⑤と⑥は、難破船の側面と先端の海面に設置されている。この2つのシルバーコインを取るためには、ショートカットルートを通ってはダメ!! 1周めはショートカットを行わず、難破船の周りを回るように走行しよう。2周めからは、ショートカットで逃げ切るのだ。


⇨クジラを横目に見ながらコインをゲット


⇦難破船の先端の小さな島にコインが置いてある

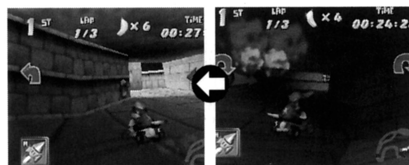


トロピカルゾーン みかづきアイランド

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…11個・シルバーコインチャレンジ…18個

ゴールドバルーンチャレンジ攻略
急カーブテクニックを駆使せよ

コース中盤の船の中は連続ドリフトで切り抜けよう。ドリフトはコーナーのかなり手前から始めたほうがいいぞ。また、ゴール直前のカーブはショートカットしよう。



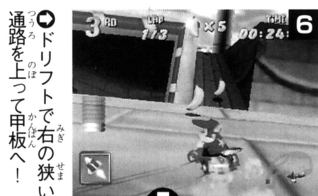
⇧手前でドリフトしながらコーナーに入るのだ



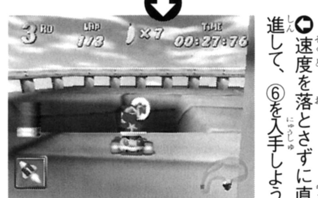
⇧ドリフトやクイックターンで飛び込もう

シルバーコインチャレンジ攻略
⑥は1周めで確実にゲットしよう

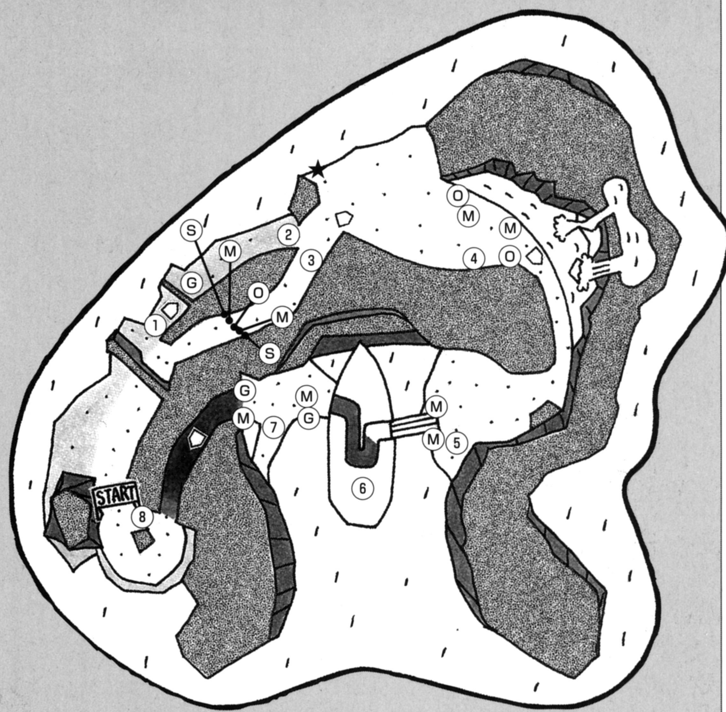
①、②と③のコインは別のルート上にあるので、1周めと2周めで左右のルートを通ってゲットしよう。気をつけなくてはならないのは、船の甲板にある⑥のコイン。甲板へ出るルートを通ると大きくタイムロスしてしまうので、⑥のコインは1周めで確実にゲットするようにしよう。



➡ドリフトで右の狭い通路を上って甲板へ！



➡速度を落とさずに直進して、⑥を入手しよう



トロピカルゾーン かいぞくじま

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…13個・シルバーコインチャレンジ…20個

ゴールドバルーンチャレンジ攻略
最後のダッシュプレートを逃すな

コース最後のダッシュプレート+ジャンプ台で、タイムを飛躍的にアップできる。ダッシュプレートへは真っすぐに侵入。ジャンプした瞬間に左にカーブしよう。

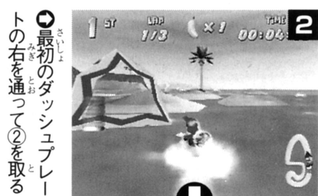
⇩ゆったりとカーブしてダッシュプレート正面へ



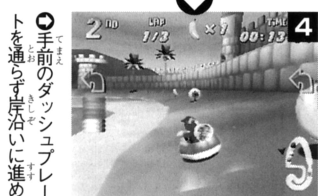
⇧ジャンプの瞬間左に曲がれば、一気に距離を短縮

シルバーコインチャレンジ攻略
ダッシュプレートに乗らないのも手

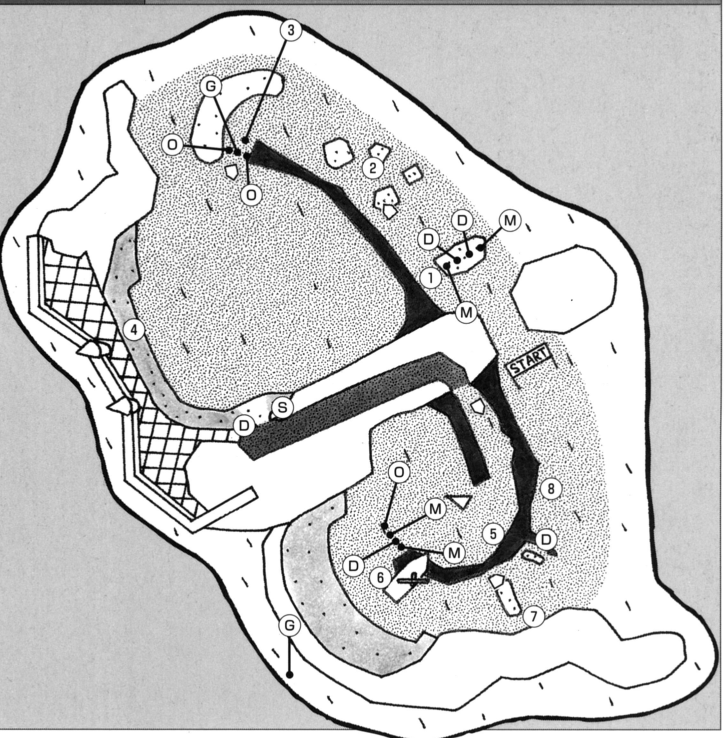
ホバーで急カーブすると失速するので、コインを取る際にも、できるだけ大きなカーブで曲がるよう心がけよう。8枚の中で②と④のコインを取るときは、手前のダッシュプレートには乗らないほうがいい。また、⑦のコインは1周めで必ず取り、2、3周めはジャンプ台を使おう。



➡最初のダッシュプレートの右を通って②を取る



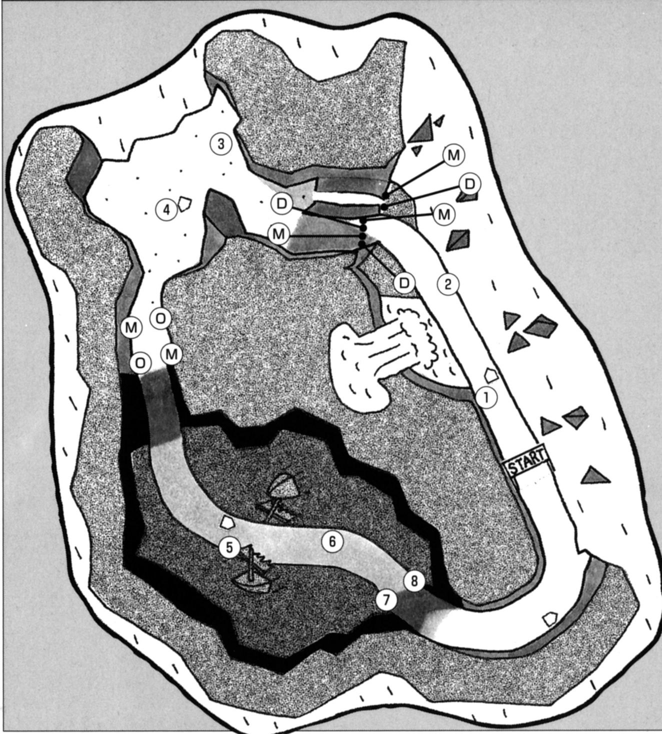
➡手前のダッシュプレートを通らず岸沿いに進め



※コース上の①〜⑧の数字はシルバーコインを表し、アルファベットはアイテムバルーンを表しています。
Ⓢはシールドバルーン、Ⓜはミサイルバルーン、Ⓓはダッシュバルーン、Ⓞはおじゃまバルーン、Ⓖは磁石バルーンを意味します。

トロピカルゾーン　トレジャードーム

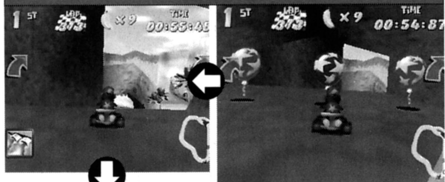
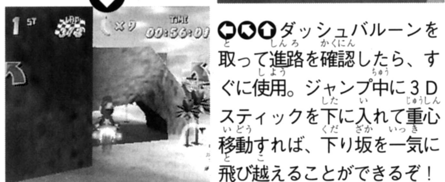
必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…16個・シルバーコインチャレンジ…22個



ゴールドバルーンチャレンジ攻略
ダッシュジャンプで差をつけろ

最初のトンネルでダッシュバルーンを取り、すぐに使って直後の坂をジャンプでつっきれば、確実にタイムを縮められるぞ。

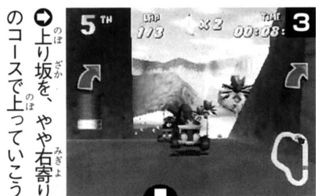
ダッシュバルーンでジャンプ！

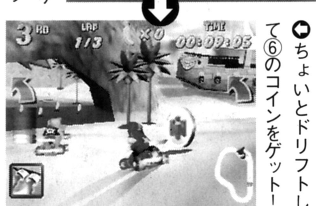
⬅↖⬆ダッシュバルーンを取って進路を確認したら、すぐに使用。ジャンプ中に3Dスティックを下に入れて重心移動すれば、下り坂を一気に飛び越えることができるぞ！

シルバーコインチャレンジ攻略
突然現れるコインに注意

発見しにくいものはないが、③のコインは上り坂の向こう側にあるので、走っているといきなり視界に飛び込んでくる。上り坂ではあらかじめ右よりのラインを取り、コインが迫ってきたら軽くドリフトして、テールタッチで取ろう。また、⑦と⑧のコインは2周に分けて取るようにしよう。



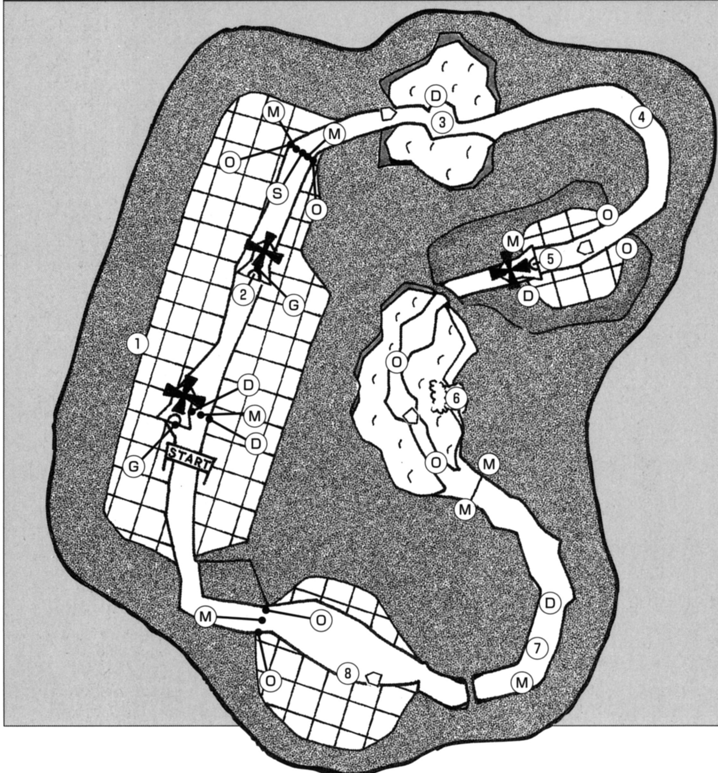
➡上り坂を、やや右寄りのコースで上っていこう



⬅ちょいとドリフトして⑥のコインをゲット！

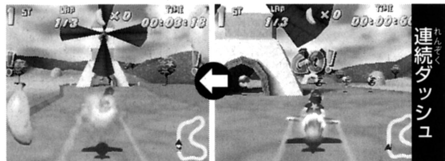
ドラゴンゾーン　ふうしゃカントリー

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…16個・シルバーコインチャレンジ…23個

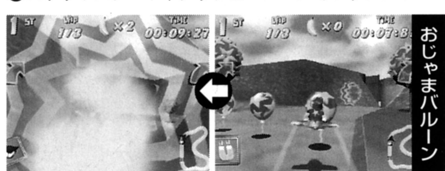


ゴールドバルーンチャレンジ攻略
おじゃまバルーンを最大限に活用

スタート直後にダッシュバルーンを取って使用。1位を確保したら、おじゃまバルーンを活用して逃げ切り作戦を敢行。



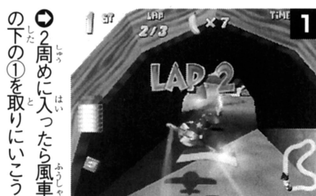
⬆ロケットスタート＋ダッシュバルーンでトップに！



⬆おじゃまバルーンはダッシュプレートの直前で使おう

シルバーコインチャレンジ攻略
①と⑥のコインは2周めで取る

何よりもまず、スタートから1位をキープするのが先決。上の方法を利用して、1周めは①と⑥以外のコインを取りながら、とにかく1位をキープ。1周めで後続との差を開いたら、2周めで①と⑥のコインをゲット。残り3周めは再び、おじゃまバルーンを使って逃げ切り作戦を徹底しよう。



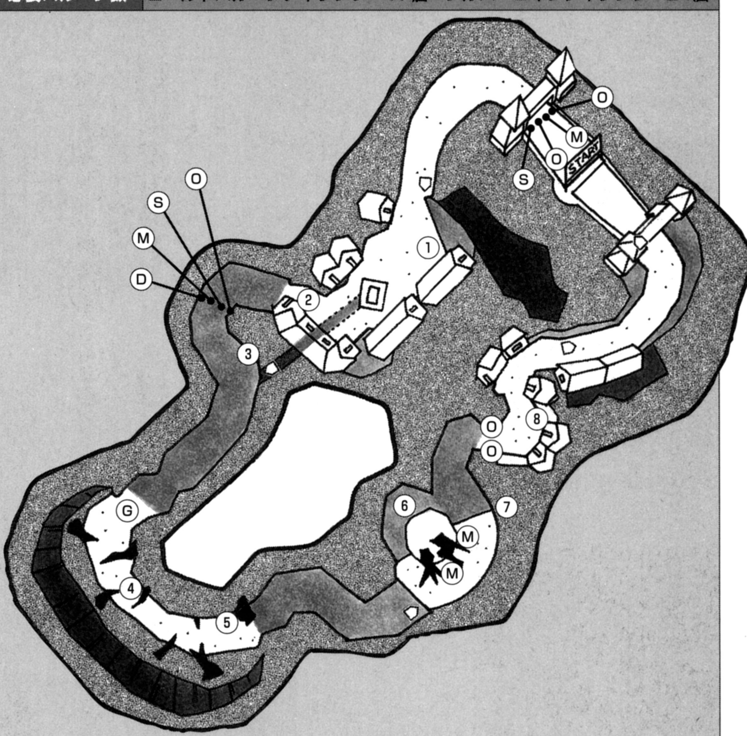
➡2周めに入ったら風車の下の①を取りにいこう



⬅滝の中の⑥も2周めで取る。急旋回で取ろう

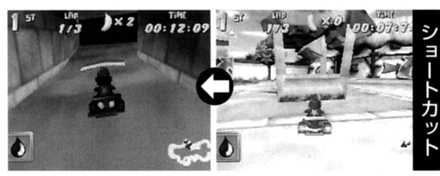
ドラゴンゾーン グリーンウッドむら

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…17個・シルバーコインチャレンジ…24個

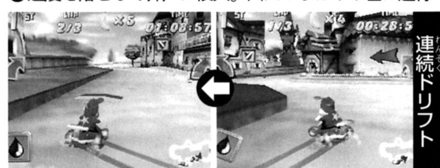


ゴールドバルーンチャレンジ攻略
ショートカットとドリフトテクが重要

広場にある井戸に入ればショートカットできるので、必ず利用。コース終盤のコーナーは手前からドリフトして切り抜けろ!



速度を落として井戸に侵入。出口からはやや左に進行



素早く切り返して、連続ドリフトで抜けていこう

シルバーコインチャレンジ攻略
遠回りコースの4つを1周めで取る

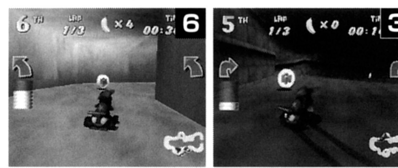
井戸でショートカットをすると取れなくなる①、②、③と、遠回りになる⑥のコインも1周めでゲット。残りの2周で、ショートカットを利用して首位を奪い取ろう。

続いて②をゲット



ドリフトで①をゲット



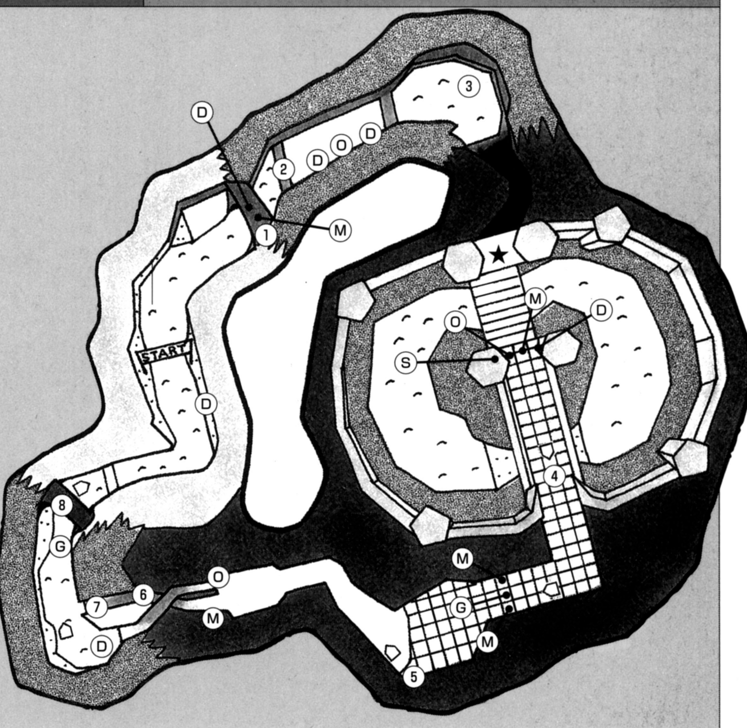


脇道内の⑥も忘れずに

③も確実に取ろう

ドラゴンゾーン リバーパレス

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…20個・シルバーコインチャレンジ…30個



ゴールドバルーンチャレンジ攻略
回転丸太の届かないラインを走れ

多少、大回りになっても、丸太の回転が届かない場所を走るのがベスト。建物の入口にある鐘に触ると橋が上がるので、後続レーサーの邪魔に利用。また、建物内のルート分岐は、左のコースが近道だ。

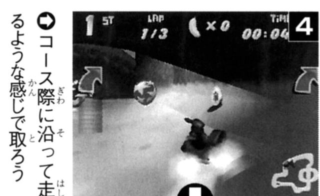


コース端の地面などを利用して大きく回避

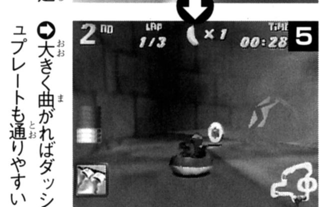
このベルに触れると、すぐ後ろの橋が上がる

シルバーコインチャレンジ攻略
コース際のコインは大きなカーブで

8枚のコインの中で、とくにコース際にあるものは、丸太の回転やビークルの失速を避けるためにも、大きなカーブで取るように心がけよう。また、ルート分岐はあるが、コインがあるのは左のルートのみ。近道にもなるので、分岐では3周とも、迷わず左のルートを走行しよう。



コース際に沿って走るような感じで取ろう

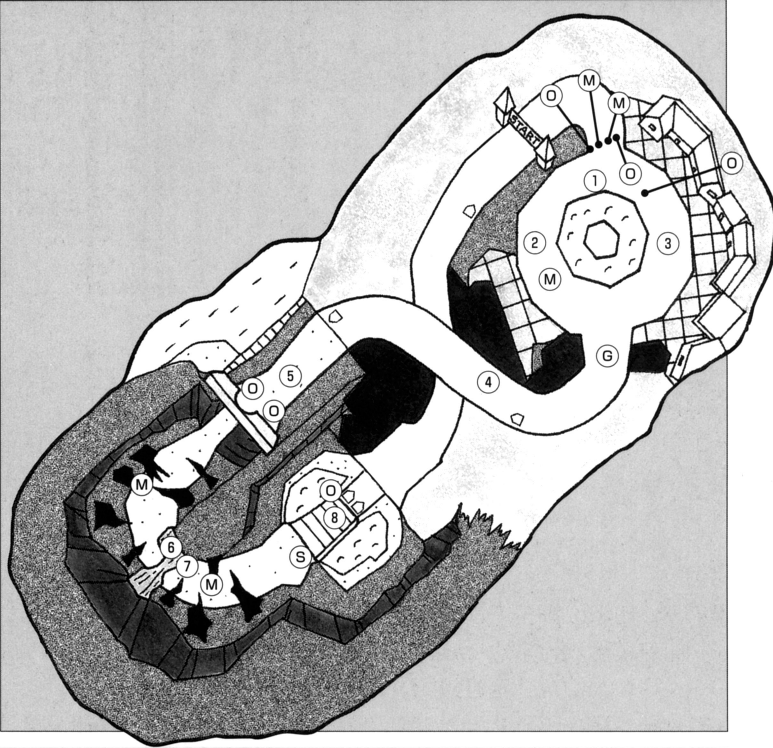


大きく曲がればダッシュプレートも通りやすい

※コース上の①〜⑧の数字はシルバーコインを表し、アルファベットはアイテムバルーンを表しています。
Ⓢはシールドバルーン、Ⓜはミサイルバルーン、Ⓓはダッシュバルーン、Ⓞはおじゃまバルーン、Ⓖは磁石バルーンを意味します。

ドラゴンゾーン ゴーストウッズ

必要バルーン数 ゴールドバルーンチャレンジ…22個・シルバーコインチャレンジ…37個

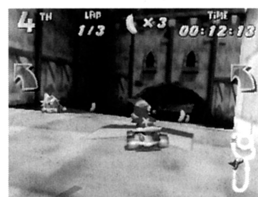


ゴールドバルーンチャレンジ攻略
2つめのダッシュプレートを見逃すな

コース自体はそれほど難しくないが、他のレーサーが速いので、すべてのダッシュプレートを確実に通過したい。通過にあたっては、見逃しやすい、スタートから2番めに注意。コースマップで位置を確認し、ドリフトで踏みにいくようにしよう。



➡ドリフトでコーナーを曲がりつつ、コーナー出口の左のほうへ進もう



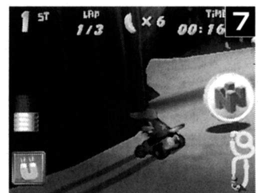
➡手前からは見つけにくいが、ちゃんとある。通過したら左方に進め

シルバーコインチャレンジ攻略
コースに忠実に走ればほとんど取れる

ほとんどのコインは、コースを攻めていけば自然に取ることが可能。ただ、①と⑦のコインはちょっとしたテクニックが必要だ。まず、①は池の手前でクイックターンをしてゲットしよう。⑦はコーナーの曲がり始めに、急角度のドリフトでコース内側に切り込んでいけば、取ることができる。

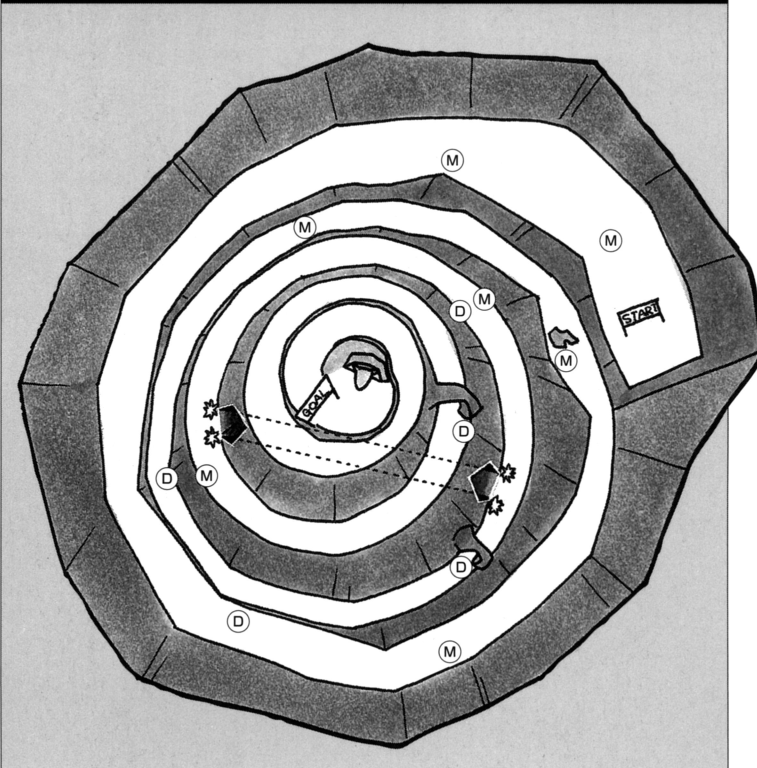


➡クイッと曲がるクイックターンでゲット



➡コーナー内側をドリフトで進んで取る

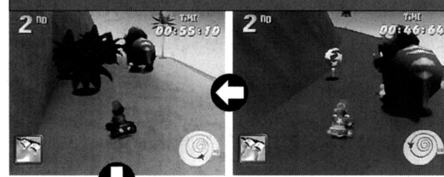
ザウルスゾーン ボス戦

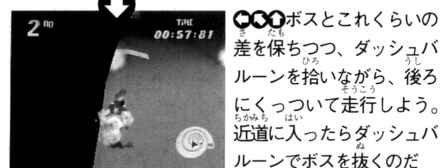


1回戦 後ろを走って近道で抜きさる

ボスのすぐ後ろを走りつつ、ダッシュバルーンを集めていこう。近道に入ったら、ダッシュバルーンを使って一気に逆転だ。

ショートカットで一気に逆転！





⬅⬇⬅ボスとこれくらいの差を保ちつつ、ダッシュバルーンを拾いながら、後ろにくっついて走行しよう。近道に入ったらダッシュバルーンでボスを抜くのだ

2回戦 序盤で抜いて逃げ切る作戦が有効

序盤のミサイルバルーン2つとダッシュバルーンでボスを抜き去る。あとはダッシュバルーンでボスとの差をさらに開こう。

誘導ミサイル



ロケットスタート

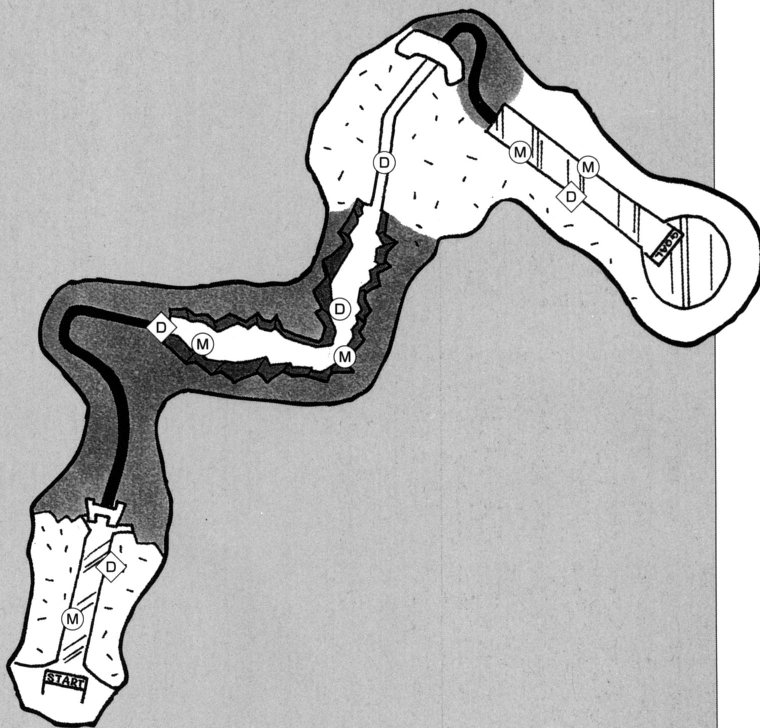


ダッシュ



⬅⬇⬅スタートしてから1つめのミサイルバルーンを取ったら一時ボスに先を譲り、2つめを取って誘導ミサイルを撃ち込んで内側から抜く。その後ダッシュバルーンで差をつけていこう

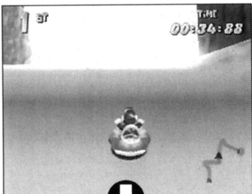
スノーゾーン　ボス戦



1回戦　ジャンプテクニックの利用で楽勝

ジャンプ中に3Dスティックを下に入れれば、ビークルの重心が後ろに移動して、ジャンプの飛距離をぐんぐん伸ばすことができる。すべてのジャンプでこの重心移動を行えば、ボスに楽勝できるぞ。

重心移動で飛距離アップ!



➡峠の天辺が近づいたら重心移動の準備をしよう



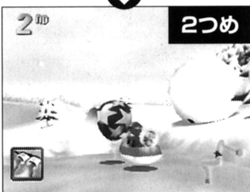
➡重心を後ろに移動するとグングン距離が伸びる

2回戦　2つのダッシュバルーンを活用せよ

2回戦のボスには、さすがに重心移動だけで勝つのは難しい。そこで、重心移動を徹底しつつ、ダッシュバルーンを利用していこう。ダッシュバルーンはコース中盤に連続で入手。2つめを入手した直後の直線コースで使用し、ボスを引き離そう。

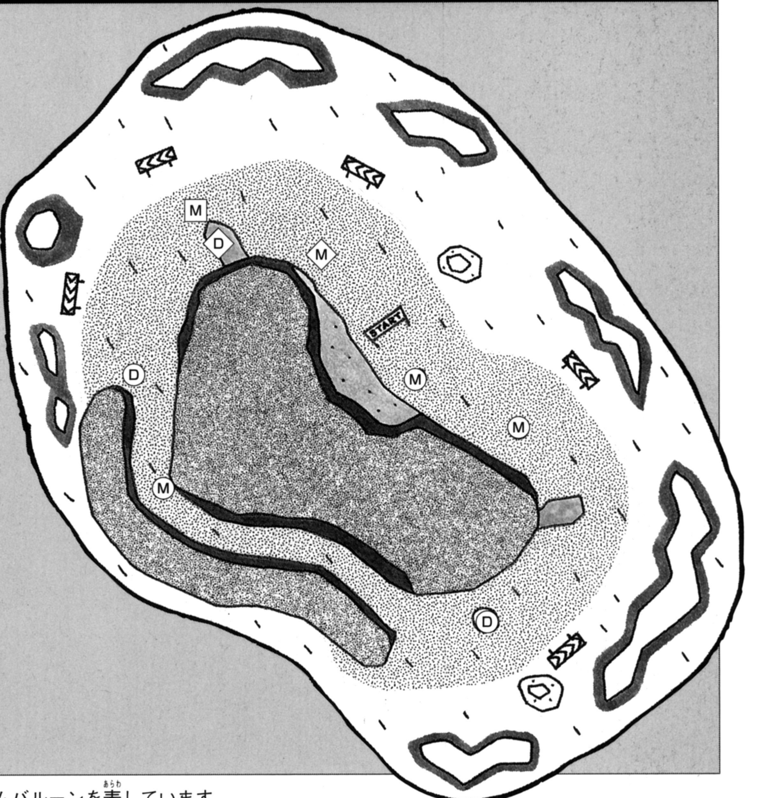


➡1つめのダッシュバルーン。木とコース際の間をすり抜けて取ろう



➡2つめは特大ジャンプの着地地点付近にある。手前で着地してゲット

トロピカルゾーン　ボス戦



1回戦　ミサイルとダッシュで差を縮める

爆弾を踏まないよう、ボスの真後ろから少しはずれたラインを走る。そしてアイテムバルーンをこまめに使って抜き去ろう。

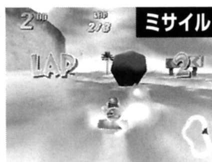
真後ろにつくな!



➡接近中は、真後ろからちょっとはずれて走れ



⬆ダッシュで距離を縮める



⬆ミサイルで足止めしよう

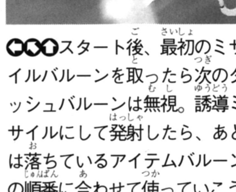
2回戦　アイテムの使い方に戦略が必要

1周中に、誘導ミサイル、ダッシュ、誘導ミサイルという順にアイテムバルーンを利用して、根気良くボスを抜いていこう。









⬅⬆⬆スタート後、最初のミサイルバルーンを取ったら次のダッシュバルーンは無視。誘導ミサイルにして発射したら、あとは落ちているアイテムバルーンの順番に合わせて使っていこう

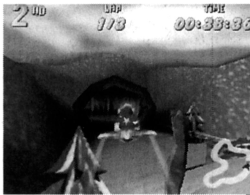
※コース上の①～⑧の数字はシルバーコインを表し、アルファベットはアイテムバルーンを表しています。
Ⓢはシールドバルーン、Ⓜはミサイルバルーン、Ⓓはダッシュバルーン、Ⓞはおじゃまバルーン、Ⓖは磁石バルーンを意味します。
なお、◇のアイテムはボス戦の第1回戦のみに出現、□のアイテムは第2回戦のみに出現するものです。

ドラゲンゾーン ボス戦

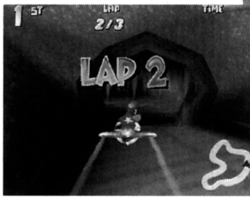
1回戦 どこにもぶつからないよう心がけよう

1回戦は障害物にぶつからないように飛べば、まず勝てる。ドラゴンの炎は低空飛行でかわそう。また、2周めに入る際、スタート上空を通らずに真っすぐ洞くつの入口を目指せば、飛行距離を縮められる。

スタート付近のショートカット



➡スタート地点を横目に洞くつへまっしぐら！

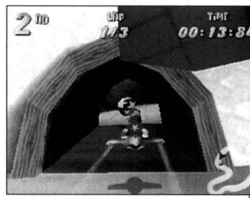


➡わずかだが、確実に飛行距離を短縮できるぞ

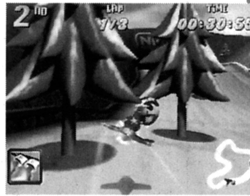
2回戦 ドラゴンの炎は低空飛行で回避

炎の数が多くなるが、炎の場所を覚えつつ低空飛行を基本に飛べば回避できる。また、2回戦では比較的取りやすい位置にある2つのダッシュバルーンを活用しよう。

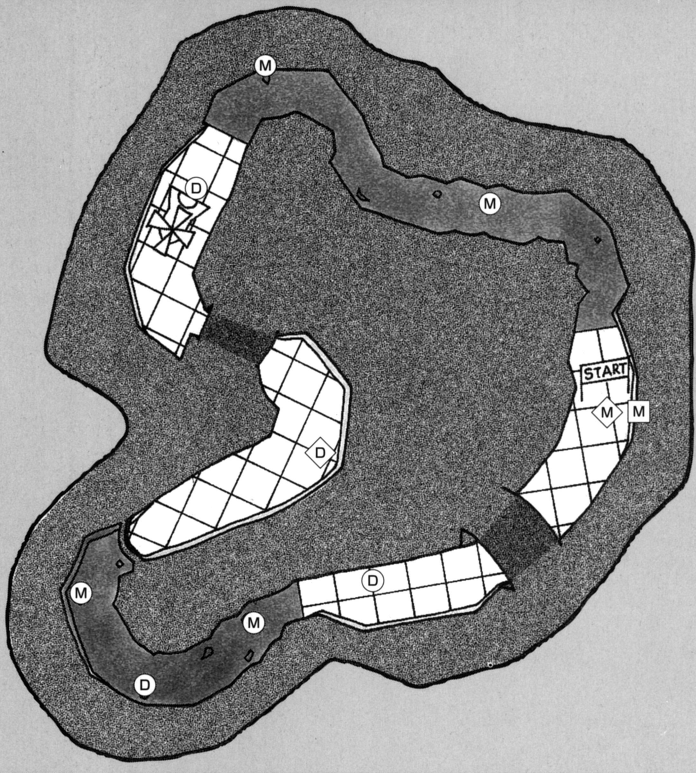
ダッシュバルーン2つを利用！



➡風車の中のがお勧め。風車の羽根に当たらないよう地面スレスレを飛行



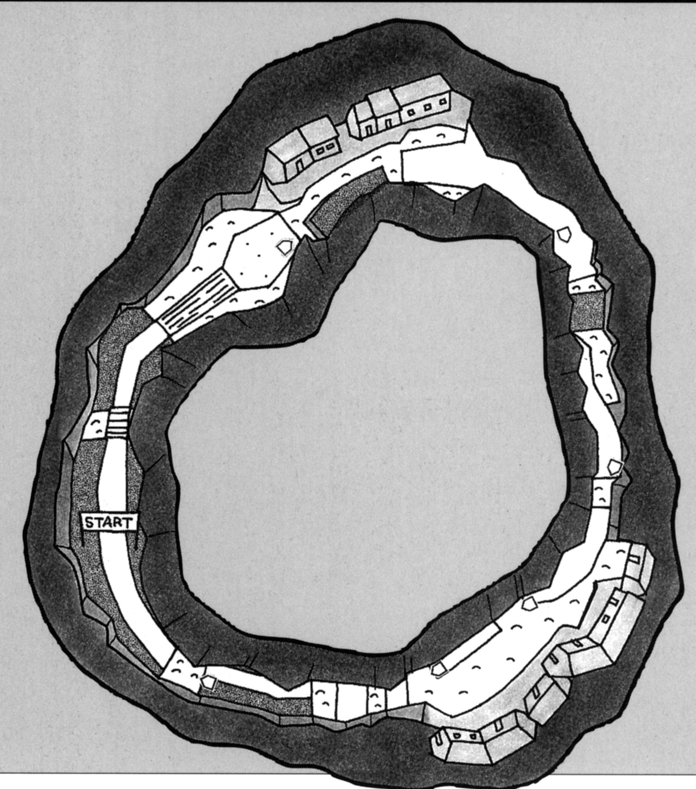
➡2つめの洞くつを抜けたところにあるものも、わりと無理なく取れる。



ティンバーアイランド ボス戦

ラストボス戦 全ダッシュプレート通過が最低条件

ウィズピッグに勝つためには、コースを把握して、すべてのダッシュプレートを通過することが必要最低限の条件となる。これに加えて、ドリフトやジャンプ中の重心移動を、うまく決めていかなければならない。その中でも、とくに重要な3つのポイントについて解説していくぞ。



スタート直後のライン取りはコレ



後ろからくるウィズピッグに弾かれないよう、最初のコーナーはイン、曲がり終えたらコース中央を走行しよう

大ジャンプで重心移動を駆使



5つめのダッシュプレートを通過したあと、ジャンプが2回待っている。ここで忘れずに、重心移動を決めるのだ

3つめのプレートはドリフトで踏む



3つめのダッシュプレートは、ドリフトで滑り込んで踏む。通過後の進路はダッシュプレートの向きにしたがおう

実況パワフルプロ野球4™

じっきょう パワフルプロやきゅう

サクセスモード完全攻略

広角打法、ナックルの取り方を伝授!!

持っているととても便利だけど、習得するのがとても難しい。そんな2つの能力もこれでバッチリ！

N64	コナミ	野球
	発売中	コントローラパック（1）
	8900円	

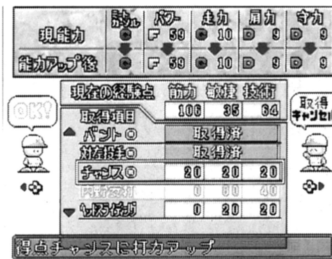
最も習得が難しい2つの能力を解説

強い選手を作るための重要な要素の一つに、特殊能力の習得がある。しかし、練習で確実に得られる能力はいいが、イベントでしか得られない能力を習得するのは難しい。今回はそのなかでも特に難しい広角打法と、特殊な変化球、ナックルの習得方法を教えるぞ。

イベント習得



イベントで習得するものはやはり大変だ



このように経験点で取れる特殊能力は問題ないけれども…

2種類の習得法 広角打法

習得できる可能性があるイベントは2つ。まず「うーん、ヒマだなあ」といったとき、練習を選択すること。もう一つは、ヤングコーチの評価が140以上あって、練習後に声をかけられると、習得できることがある。



うまく習得できれば、しめたものだ



ヤングコーチがこのコメントを言っていれば評価はOK。それほど大変ではないはずだ

ヘイ、ミスター

こちらの方が確率が若干高い。この時練習を絶対に断らないように

う〜ん、ヒマだなあ



このイベントで、広角打法を獲得する確率は、実際は非常に低い

先輩から伝授 アバタボール53号

チームメイトの評価が180以上の時、練習後に阿畑先輩が、魔球アバタボール53号（ナックル）を教えてくれることがある。習得すると下方向の変化球がナックルになる。ただし、変化量は元の約2分の1になってしまう。



たいそうな名前だが正体はただのナックル



練習後、突然阿畑先輩が、魔球を教えてくれる。当然このとき断ってはいけない

このコメントに

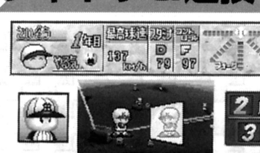


コメントはここから若干上げる

習得のポイントは疲れない練習

この2つの能力を習得方法の共通点は、「うーんヒマだなあ」以外は、練習後に、教えてくれる人物から声をかけられるという点。当然、練習の回数を多くした方が声をかけられる確率が高い。つまり、休息をなるべくしなくてすむ練習をした方がいいということ。オススメは投手ならシャドウピッチングか遠投、野手なら素振り。ただし、監督の評価にはくれぐれも注意しておくように。

シャドウ&遠投





伸ばしたい能力によってこの2つを使い分ける。ただ、監督の評価も上げないと年末に解雇も…

素振り



能力点も上がるので都合がいい

©KONAMI／(社)日本野球機構／IBM BIS

パワプロ広場(仮)

発行所
(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー
パワプロ好きのパワプロ好きによるパワプロ好きのためのコーナー

熱パ精鋭そろい踏み!! パシフィックリーグ開幕



すでにセ・リーグは、読売ジャイアンツの優勝で幕を閉じたファミマガリーグだが、先日パ・リーグのドラフト会議が行われた。セ・リーグのときに起こった横浜選手データ消えのような不可解な事件もなく、無事、パ・リーグの全156名の入団が発表された。選ばれた選手はいずれも劣らぬ強豪ぞろいで、セ・リーグと同じく、史上最強の6球団といえる。

今回のドラフト結果に対して本誌所属パワフルプロ野球評論家魔術師Oは次のように語っている。「今回は、セ・リーグのピッチャーでは巨人、バッターでは広島といったような、球団ごとの戦力差は、あまりないような気がしますね。これは、かなり激しいペナントレースが展開されそうな予感がしますよ。実に楽しみです」と語っている。

セ・リーグを上回る競争率

当初、応募人数がセ・リーグより圧倒的に少なく、一時は開催すら危ぶまれたパ・リーグだが、追加の告知がされてからは、応募が激増、セ・リーグをはるかに上回る応募数となった。特に、応募が少なかった、日ハム、ダイエー、近鉄は連日ハガキの嵐。最終的な競争率は、セ・リーグ最高だった巨人をも上回るものだった。

選手選考は、セ・リーグの時と同じく、完全なランダムで行われた。ポジション別にレギュラーを1人ずつ決定し、残りの選手から補欠を7人選択。ピッチャーはスタミナの高い順に先発、リリーフと配置していった。指名打者に関しては、指名打者を希望してきた投稿者がいた球団は、その中から抽選で、いなかった球団は、ポジション別に分けずに、野手全員の中から抽選で選んだ。

パ・リーグの選手一覧は次ページに

全国のコーチによるサクセス自慢の館

今月は、ピッチャー特集。さっそくドドーンといってみよう。

今月のドラフト1位は、160キロの速球に、変化球は7段階を2つ、5段階を2つ持つ投手だ。

●田中…石川県／巴博サン

本人のコメント「初回から最高で行けるよう、しりあがりなし。」

パスワード…くねはなろせめぜずざもめだだもばじてゆかみかざよぜべこぜめかじまるへとればすまくぐまち



本当にこの投手はスゴイ。はたしてこれよりスゴイ選手が、この後送られてくるのか？

ドラフト2位は160キロで7段階のナックルを持つ投手だ。

●超スロー…京都府／佐竹孝仁サン

本人のコメント「球速とナックルが最大。このボールにあなたはついてこられるかな？」

パスワード…ぶずはろへまむむかぜいどぢけなろつちぎぶすだわこよはちぜぞかびさぞつふきぢぎくぬざけうにかよわくてまかぜじ



ほかにも、最速で、ナックル7段階の投手はいたが、持っている変化球の多さで2位に

ここから紹介する選手も一級品の投手ばかり。ドラフト1位の投手とも、ほとんど遜色ない選手ばかりだ。

●彩華…静岡県／岩崎和也サン

パスワード…もみたろこみんむゆまみうのるにふむぞのむちちはちぜみかびがぞぜぐまねばちわねすぎずげだざまゆちかぜか

球速157キロで3つの大きく曲がる変化球を持つサウスポー。

●高畑…兵庫県／坂本侑哉サン

パスワード…むのろばづみむぜずむいむうぞわでどちぜはぜそあみだざよぜおばぜなかだばるうでれなぐちぜちまく

同じく157キロ、3つの大きな変化球をもつ。

●平田…兵庫県／平田博昭サン

パスワード…びぐれろらみざぜじぜえかぢるあやかぐははぜぜむみだまよよべふるげましほじそまぢふよめぞいちだぐかぜか

160キロの速球と、7段階のスクリューが主武器。4段階のカーブ、スライダーも持ち、フォークも使うことができる。

●稲葉…愛知県／川村正臣サン

パスワード…づでけでめみめまじざえめねぞあうえざはかぐまめちじじかくじぎはらのるとずれざこずつはるわちまぐまち

7段階のフォークが武器。球速も160キロだ。

●ふくつ…大阪府／魚谷敏弘サン

パスワード…いふかぶこまめむじぜえじすめなせざざらめぜだぬみだざゆちおびまにのしへずうざこかにねこでぐぜぐかぜじ

160キロの速球と5種類の変化球をもつ。スタミナはBだが、しりあがりがないためリリーフとしても使える。

はみ出しドラフト会議

内本「まったく、ケシカラン！」矢部「ど、どうしたんでやんす？（コーチ、本気で怒ってる）」内本「今回のパ・リーグに選手を応募してきた投稿者の中に、他誌に載っていた選手を丸写ししてきた者がおるのだ。」（P66はみ出しドラフト会議に続く）

西武ライオンズ

ポジション	名前	投稿者	ポジション	名前	投稿者
一	O	岩手県／小原伸博	控	嶺	福岡県／谷口博和
左	TDK	神奈川県／川名大騎	控	弘重R	大阪府／弘重隆介
遊	約躍	栃木県／竹内修一	控	山田	山口県／ドモン
三	渡辺	大阪府／渡辺太郎	投	V・K	埼玉県／窪添威
二	慎一郎	京都府／永田智彦	投	馬場	宮城県／村上和久
中	川口	東京都／川口明洋	投	東★京	岐阜県／梅村貴志
右	さば	愛知県／鈴木和孝	投	浅見	大阪府／吉川敏之
捕	青谷	福岡県／谷口博和	投	奥森	静岡県／岩崎和也
指	佐川	三重県／清水裕和	投	藤本16	大阪府／藤本輔
控	柳	群馬県／星野剛志	投	長瀬	滋賀県／高野真也
控	国松	佐賀県／平慎二	投	谷広幻	三重県／谷広有亮
控	DAI	静岡県／仁坂大	投	東尾	宮城県／千田恵一
控	なかむら	埼玉県／中村淳一	投	村野	富山県／村野量規

日本ハムファイターズ

ポジション	名前	投稿者	ポジション	名前	投稿者
一	ひぐちMAX	埼玉県／樋口隼人	控	落合	兵庫県／福和恭平
右	最★強	岡山県／本田博史	控	堂本	兵庫県／橋詰優成
中	サトシ	東京都／長谷川巨樹	控	T・M	兵庫県／森岡大道
三	城羽	愛知県／小浜貴之	投	堂本剛	徳島県／吉見国広
遊	一里塚	埼玉県／持田幸一	投	比古	北海道／市川栄二
左	レン	千葉県／増田龍也	投	流浪	神奈川県／根岸祐輝
二	斎藤一	兵庫県／福和恭平	投	マリオヘーボ	福岡県／沖本和茂
捕	萩原	富山県／才崎洋斗	投	カルマ	広島県／高橋昭宏
指	超弱	大阪府／吉川裕也	投	さの	徳島県／野球大魔王
控	佐ノ助	福井県／和田皓樹	投	ひろ	長野県／村山裕章
控	剣心	岡山県／本田博史	投	うひょ	徳島県／大道公彦
控	山手線	東京都／中村正範	投	藤本20	大阪府／藤本輔
控	稲谷	滋賀県／三谷大	投	佐藤	岐阜県／佐藤傑

オリックスブルーウェーブ

ポジション	名前	投稿者	ポジション	名前	投稿者
指	殿馬	千葉県／粕谷聡	控	しんや	茨城県／須藤進也
右	鈴木	神奈川県／青山剛	控	およよ	茨城県／入江美代子
一	空	東京都／冨田和弘	控	ヤスオ	東京都／鍋島康雄
左	やまと	兵庫県／大北諭	投	チヒロ	京都府／都川尚吾
中	援	北海道／米田幸一	投	魚谷敏	大阪府／魚谷武士
二	一益	和歌山県／末松尚	投	北村	静岡県／岩崎和也
三	Tウォーカー	富山県／荒瀧純一	投	レオナルド	茨城県／入江美代子
捕	本田	兵庫県／村上貴士	投	帝王くん	福井県／内田大宇
遊	アルシャイン	静岡県／小澤紀文	投	登夢	兵庫県／村木禎宏
控	江川	北海道／米田幸一	投	小林さん	鳥取県／田渕直人
控	帝王	北海道／橋本健	投	ジロー	千葉県／荒井重昂
控	橋本	東京都／橋本周太	投	超人R	愛媛県／小玉直樹
控	高野	新潟県／高野健志	投	大魔人	兵庫県／村上貴士

福岡ダイエーホークス

ポジション	名前	投稿者	ポジション	名前	投稿者
右	高広	長崎県／福島高広	控	長井	大阪府／長井翔太郎
二	内田	神奈川県／沼田進	控	天久	大阪府／東山聡
遊	涼崎	静岡県／岩崎和也	控	福島	長崎県／福島高広
左	井口	東京都／北川貴久	投	『地』	京都府／佐竹孝仁
三	俺	愛媛県／利藤誠	投	T-A	福井県／有馬徹
指	ミキト	宮城県／佐々木幹人	投	えみ	新潟県／武田宏樹
中	チチロー	山口県／藤田享	投	アテナ	大阪府／滝原一良
捕	古田	東京都／阿部洋輔	投	手塚	神奈川県／手塚雄一
一	井上22	福岡県／多々良秀平	投	小笠	徳島県／小笠拓馬
控	z	愛知県／浜田達也	投	俺様	徳島県／大道公彦
控	矢部君	茨城県／諸真至	投	ヨシ／ノリ	岩手県／金澤政典
控	たかぎ	長野県／宮坂知樹	投	知樹	長野県／宮坂知樹
控	小池	岡山県／小池隆史	投	ELT	鳥取県／田渕直人

千葉ロッテマリーンズ

ポジション	名前	投稿者	ポジション	名前	投稿者
左	アラレちゃん	和歌山県／樫尾憲一	控	横山	千葉県／石崎智英
遊	J	山形県／嶋貫久幸	控	スーパー鬼	大阪府／山辺諭
一	ミリティア	福井県／山本俊宏	控	そよ風	茨城県／野口邦夫
中	ピノ	福井県／山本俊宏	投	七福神	福岡県／井上慎一郎
二	イケロー	埼玉県／鈴永哲也	投	まこと	千葉県／佐久間信
三	掛布	大阪府／原大周	投	池谷	大分県／中村優太
指	毒島	東京都／大谷英美	投	両津	和歌山県／井口友輔
捕	萩	愛知県／松永航太	投	ドラえもん	鹿児島県／長友武
右	東堂	北海道／東堂真悟	投	あさみファン	大阪府／吉川敏之
控	ユウイチ	山口県／関森雄一	投	牛内	新潟県／小出洋嗣
控	水	愛知県／三浦　彰	投	スローFX	宮城県／鈴木昭太朗
控	落合	神奈川県／多田雄揮	投	ロッテ	滋賀県／高野真也
控	沢北	兵庫県／橋詰優成	投	里中智	北海道／岡本佑太

近鉄バファローズ

ポジション	名前	投稿者	ポジション	名前	投稿者
指	江田島	大阪府／魚谷武士	控	連山	静岡県／麻生允
遊	浩一	大分県／黄川田浩一	控	寺家	広島県／寺家和志
中	木村	大阪府／木村武弘	控	上山	大阪府／古永健一
右	ぴの	千葉県／粕谷聡	投	けいた	徳島県／野球大魔王
一	海炎	東京都／長谷川巨樹	投	逸木	大阪府／柳文成
二	阿部	埼玉県／石田真一	投	李	東京都／茂木雅也
三	佐々木	京都府／佐々木潤	投	ノッチ	北海道／直井康剛
捕	角川	兵庫県／田中大輔	投	安八	山形県／斎藤学
左	ブライアント	秋田県／武田勇人	投	国見	静岡県／岩崎和也
控	角田	東京都／長谷川巨樹	投	一位	広島県／吉岡純
控	坂新	埼玉県／新坂淳	投	超人	徳島県／大道公彦
控	ダバ	高知県／ダバ	投	なぎさカヲル	山形県／佐藤ヨウスケ
控	伊勢	北海道／直井康剛	投	究極技	栃木県／チョコボ

新作への御意見 『5』発売オメデトー

『5』発売に関してのみんなの希望や感想、質問などを紹介するコーナーだよ。

●『5』では球団社長や、監督、コーチなどの育成（?）を作って欲しい。
（岐阜県／伊藤良典）

㊥おっといきなりスゴイ希望が。しかし、ちょっとこれは実現度は低そう。しかし球団社長を作ってどうするんだろう。まさか、猪狩くんをクビにするとか…。

●サクセスの名前の字数を増やして欲しい。あと、投手のピンチ○や寸前○、しりあがり等を、自分で取得できるようにして欲しい。それから横浜ベイスターズを強くしてください。
（福岡県／佐野昭夫）

㊥投手の特殊能力を経験点で取れるように、という希望は結構多かった。今のところまだどうなるか分からないけど、微妙なところだと㊥は思う。なんでも自分で思い通りに取れたら、かえって、つまらなくなっちゃうかもしれないしね。あと、ベイスターズは今年の成績からすると、強くなる可能性が高いかも?



⇧球団監督を自分で育てられたら、この契約更改も怖くなくなる?

みんなの熱いお便りを待ってるよ

「パワプロ広場（仮）」では、まだみんなからのお便りを募集中。強いサクセス選手ができたら名前、能力、パスワード、コメントを書いて「サクセス自慢の館」へ。このときに、パスワードをもう一度自分で入力してみること。広場への意見はふれあい広場へ。『5』への意見や、希望などは、『5』発売オメデトーコーナーまで。宛先は

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 パワプロ広場（仮）係

まで。今月の締め切りは12月18日（必着）。

パ・リーグ結果予想大募集

さて、ここで今月開幕したファミマガリーグのパ・リーグの優勝チーム予想を大募集しちゃうぞ。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と優勝すると思うチームを書いて、「パ・リーグ優勝予想」係まで。宛先、締め切りは右に書いてある他のコーナーと同じだ。正解者の中から、抽せんで3名様にコントローラパックをプレゼントするのでドンドン応募してね。

予告 パワプロ広場（仮）

パ・リーグペナントレース結果発表

次号のパワプロ広場は12月19日発売予定

 矢部「ほ、本当でやんすか?」内本「ワシだって信じたくないが本当だ。ファミマガリーグは能力で選んどらんから、誰にでも平等にチャンスあるというのに…」矢部「まったくでやんす。身に覚えのあるキミは、よ〜く反省するでやんすよ。」

100種類以上の「もんペット」を育成！

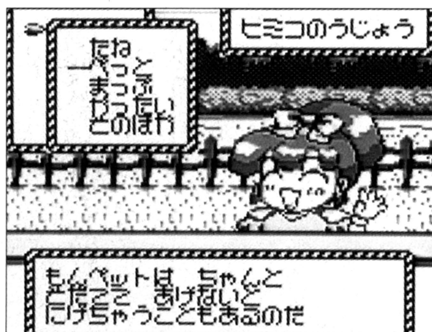
13色対応

超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター

12月12日発売予定	3800円	バンプレスト	シミュレーション 通信ケーブル対応

「もんペット」たちを育てていくのだ！

全部で100種類以上におよぶペットモンスター「もんペット」を育てていくシミュレーション。「もんペット」の育て方はヒミコがアドバイスしてくれる。育成中の「もんペット」は、彼女の経営(?)する"ヒミコのうじょう"に預けておくことができるぞ。



⇧ヒミコが育て方をアドバイスしてくれる

"たね"を手に入れて「もんペット」を生む！

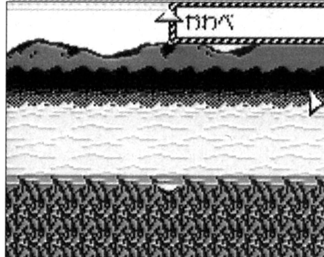
「もんペット」は"たね"に水を与えて、かえして手に入れる。"たね"はペットボトルをマップ上にしかけて入手するのだ。マップには森や沼地などがあり、どこで入手した"たね"かによって誕生する「もんペット」が変化。また、珍「もんペット」を入手すると行けるマップが増えていくぞ。





⇧「もんペット」が誕生したぞ！





⇧⇨マップ移動は画面切り換え式。ペットボトルで入手した"たね"に水をやると…

体調や機嫌を見て世話をしていく！

「もんペット」は体調や機嫌をアイコンで知らせてくるので、それに合わせて、えさをあげたり遊んで育てていく。うまく育てると「もんペット」が進化するぞ！

機嫌を示すアイコン



⇨機嫌はいいが少し物足りない



⇨とってもご機嫌。問題なし！

体調を示すアイコン



⇨これはノドが渇いているんだ



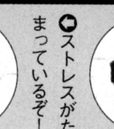
⇨えさを欲しがっているサイン



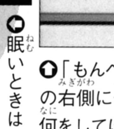
⇦怒ってるぞ！逃げちゃうかも



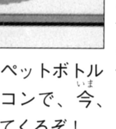
⇦もっと、かまってほしいのだ



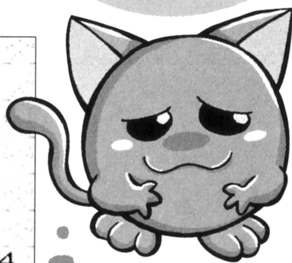
⇦ストレスがたまっているぞ！



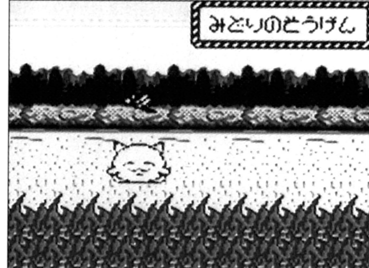
⇦眠いときは、このアイコンだ



⇧「もんペット」たちは、ペットボトルの右側に表示されるアイコンで、今、何をしてほしいのかを訴えてくるぞ！



⇨うまく育てると、進化するぞ！

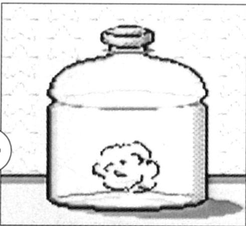




⇦⇨「もんペット」はペットボトルの中で育っていくが、希望に合わせて外で遊んだり、しつけること必要だ

合体を利用すれば強い「もんペット」に！

「もんペット」は"ヒミコのうじょう"で合体することが可能。合体を利用して、普段は手に入らないような珍しい「もんペット」を生み出していくのだ。





⇦⇨"ヒミコのうじょう"で合体開始！ おおっ、なんか見たことのないヤツが生まれたぞ！

通信でのやりとりも可能

通信ケーブルを使えば、友達同士で持っている「もんペット」の交換が可能。さらにお互いの「もんペット」同士を合体することもできるぞ。



⇧「もんペット」を取りかえっこ

©サンライズ／RED／テレビ東京／ASATSU／BANPRESTO

トランセル種市の ポケモンリーグ!! 第6回

ヤル気はあるか!!

今回はステータス変化技特集と、ポケモンの正しい育て方をレクチャーするぞ!!



最新ポケモンリーグ事情

かなりマニアックなステータス変化の技を使いこなすのだ!!

最近のポケモンリーグでは、ステータス変化の技（ねむり、こおり、こんらん、まひ、やけどなど直接の攻撃とは別に、ダメージを与えたり戦闘不能にさせたりする技）を使いこなさないと勝てなくなってきている。とくにねむり、こおり系の技は使い勝手がよいので、覚えさせているトレーナーもかなり多いはず。では、それ以外の技は使えないのか？

➡ねむり系の技はもう定番だよね！

64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合があるので注意）。N64最新情報にも注目!!

「まひ」「こんらん」を誘発する技に注目

今回はまひ、こんらん系の技に注目してみようと思う。数あるまひ、こんらん系の技の中で、オレが選んだのは「でんじは」と「あやしいひかり」だ。「でんじは」はほかの技に比べ、かなりの確率で相手をまひ状態にできる。また「あやしいひかり」は改めて説明するまでもないが、とにかく相手をこんらんさせたければコレ。この技に悩まされた子も多いはず。

おすすめ「まひ」の技 でんじは

⬆電気タイプのポケモンなら覚えられる

おすすめ「こんらん」の技 あやしいひかり

⬆ゲンガーの強さの秘密だね！

⬇こんらんすると本当にやっかい。脱出法としてはポケモンを交換するか、待つしかない

まひ　何匹にもかけられる

ポケモンリーグのルールで「2匹以上ねむらせることはできない」というのがあるが、実はそれ以外の技は何匹にかけてもOKなのだ。だから3匹ともまひ状態にしてしまえば、攻撃をくらわずに勝つことだって不可能ではないのだ。

⬆3匹ともまひ状態にしてしまった。実際には、こんなことにはならないと思うが、可能性はあるんだよ！

こんらん　技が強力なヤツに決めろ

こんらんすると、自分自身を攻撃させることもできる。「ふぶき」「サイコキネシス」などの強力な技を持っている奴にかければ、大ダメージをくらう確率はグッと減って戦闘に余裕ができるぞ。

かけといてよかったよ！

⬆⬆特に自分のポケモンの弱点となる技を持っているヤツには、かけといて損はない

技が決まってしまえば先制攻撃のチャンス

これは巷のポケモントレーナーの間でも意外に知られていない事実かもしれない？　まひ状態になってしまったポケモンはすばやさが一気に下がり、それまで先攻だったとしても、後攻になってしまうのだ。だからすばやさが低くて、出すのを悩んでいたポケモンでも、まひ攻撃によって先制攻撃をしかけることができるのだ。

技が見事に命中!!

⬆やっと技にかかってくれた。反撃だ！

すばやさナンバーワンのマルマインでさえ

先攻と後攻が逆転してしまうぞ!!

⬆サンダースといえども、すばやさでは負けてしまう。だが、まひのおかげで…

©Nintendo／Creatures inc.／GAME FREAK inc.

ポケモンパワーアップ講座

ピクシー最強化計画!! その過程を紹介するので ポケモン育てに役立てろ!

負けないよ!

先月も言った気がするけど、ポケモンリーグでいろんなポケモン出してほしいんだよねえ。弱いと思っているポケモンでもうまく育てれば強くなるんだぞ！　今月はオレも1匹実際に育ててみたぞ。ナント女の子にも人気があるピクシーだ（人気があるのは進化前のピッピかも…）。オレがどんな風に育てていったか紹介していくから、ほかのポケモンを育てているキミたちも参考にしてみてくれ！

ポケモンリーグではめったに出場することはないピクシー。これって結構使えるんだぞ！　1回やってみ！　マジで！

まずはポケモンゲット!! ステータスをよく見ろ

まずは捕まえなきゃ始まらないから、ハイパーボールを持っておつきみ山へ。とりあえず何匹か捕まえてみよう。ステータスを見ると微妙に違っているはずだ。なるべく全体的にステータスの高いヤツを選ぼう。レベルを上げたときに、かなり差が出てくるからだ。ちなみに6匹捕まえるのに、3時間もかかってしまった。

こんなに集めた!!

ピッピだらけ!! このぐらい集めないと違いがわからない

ピクシーに進化させ薬のアイテムを投入!!

捕まえたら、ソッコウで進化！　アイテムによって進化するポケモンは、すぐに進化させたほうがいいぞ。そして、各ステータスの能力を上げる効果のあるアイテムをガンガン投与していけ！　かなり高価なアイテムだが、こういう出費は決して無駄ではないぞ!!

早い時期に進化

月の石を使うことで進化するピクシー。石さえあればすぐに進化可能

どの薬も10回ずつまで使うことができる。果たしていくらになる？

強さのカギを握るアイテム5種類

タウリン	攻撃力のステータスが上がる。ちなみに10コ買ったら98000円もするぞ
ブロムヘキシン	防御力のステータスが上がる。筋肉増強剤みたいな物なのだろうか？
インドメタシン	素早さのステータスが上がる。ポケモンリーグでは必要不可欠なアイテム
リゾチウム	特殊能力のステータスが上がる。特殊の重要さは意外に知られていない
マックスアップ	HPの最大値が上がる。『ポケモン青』のみ9800円で購入できる

ステータスにバラつきがあるぞ!!

これだけステータスが違うと、レベル50近くまで育てた場合、その差はかなり開いてくる

	ピッピA	ピッピB
こうげき	15	16
ぼうぎょ	14	17
すばやさ	12	13
とくしゅ	18	20

コイツを育てることに決定！　3時間かかって探しただけのことはある、納得のいくステータスだ。満足、満足！

好みの技を選択する!! ピクシーは技のデパート

実はピクシーって、ものすごい数の技を覚えられるって知ってたかな？　これがピクシーの一番の強みなのさ。どの技マシンを使うかはキミたちしだいだけど、一応おすすめも書いておいたので参考にしてくれ。あとはレベルを50〜55まで上げて、ポケモンリーグに出場するだけだね!!

使える技マシンの数は32種類

こんな強力な技も使えるぞ

こんな強力な技も覚えさせることが可能

- 技14　ふぶき
- 技15　はかいこうせん
- 技24　10まんボルト
- 技29　サイコキネシス
- 技32　かげぶんしん

今月のトランセル…

前号のテレカプレゼントのハガキにいろんなことが書いてあった。「これからも解説がんばって！」とか「ポケモンの弁当作ったぞ」とか…。こういうハガキは本当にうれしいですね。もうれしすぎたので、次号でも何かプレゼントをゲットしてきます。発表も含め次号に乞うご期待！

誰のプレゼントがほしいかな？

番外編 今月のおすすめ「ナッシー」

「さいみんじゅつ」を使って相手を眠らせたら、「メガドレイン」でHPを吸収してもよし、「サイコキネシス」で攻撃してもよし。眠らせれば、こっちのもんだ!!

この顔一つ一つがしゃべると、うるさいのでは？

グヘーッ!!

ジワジワとHPを吸い取っていく

おハガキ募集　トランセル種市への質問やファンレターなどは〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　ファミマガ64編集部　「ポケモンリーグ」係まで。君の住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに記入しよう。

田尻智さんと裕木奈江さんのポケモン㊙インタビュー

今回で最後のこのコーナー。2人の貴重な対談を、余すところなく紹介でき、担当者も感無量です!!



裕木奈江さん

「ファミマガ64」の読者兼インタビュアーのお姉さんだ



田尻 智さん

『ポケモン』の生みの親であり、かなりのゲーマーでもある

田尻 昔、ファミマガで原稿を書いてたんです

裕木 ゲームの記事も書いてたんですか? ずいぶんいろいろやっていたんですね。

田尻 そのころはまだ「ファミマガ64」も「ファミリーコンピュータマガジン」という名前だったんですよ。そこで「ゲーセン天国」というアーケードゲームの記事を毎回書いてたんです。僕は「インベーダー」が登場してからずっとゲームセンターでゲームをやっていて、その当時は100円あれば、12時間ぶっ続けで遊ぶことも可能でしたよ。

裕木 それって、すごすぎませんか? そののめり込みかたというか、ハマり具合が。

田尻 「ゼビウス」だったら1000万点超えるまで、ずっとやってましたよ。当時「ゼビウス」がうまいと、その町のヒーローのような存在でしたからね。

裕木 うわー、懐かしい「ゼビウス」。でもそんなにやってたら、「ゼビウス」の景色に目が慣れてしまって、普通に物を見るときおかしくなったりしませんでした?

田尻 でもね、ゲームは普段から冷静に遊ぶようには心がけていた。リラックスして。例えば、お腹がすいたり、トイレにいきたくなったらそのゲームのボーナスステージだとか、ちょっとしたあい間を見てバーッと走っていって、また戻ってやったりとか。

裕木 早いですね!

田尻 せっかくお金を100円入れるわけだから、長く遊びたいでしょ? 「インベーダー」のころは中学生だったから100円はけっこうな金額だったし…。それでだんだんとうまくなってくると余裕がでてくるのよ。



これがゲーセン天国だ!!

当時の田尻さんの肩書きは「ゲーム仙人」。アーケードゲームの最新情報や、懐かしのアーケードゲームを紹介するページを担当していた。右は当時の表紙。

ゲームセンターで12時間も遊んでましたよ(田尻)。

裕木 ゲームやってて血だらけになったんです

裕木 ウチの近くのゲームセンターは、ゲーム台の整備があまりいき届いてなかったんです。それで「ゼビウス」とかやってると、つい夢中になって変なレバーの持ちかたになっちゃって、気づいたら指の付け根を切っちゃったんですよ。ホントに血だらけになっちゃって(笑)。

田尻 僕も指に水膨れができたことがありますよ。そのうち硬くなってタコになるんですよね。でもうまくゲームをやるには、レバーの握りかたも重要で、いろいろ研究したこともありましたけど…。結局うまいヤツは目隠しをしても、足でやってもうまいんですよ! そういうもんです。

裕木 そんな人いたんですか? さすがに目隠ししてやる人は見たことない。もう隠し芸とかの域に入ってますよね(笑)。

田尻 そういう人はグラフィックデザイナー泣かせだよ。せっかく作ったゲームの画面を見ないでゲームするわけだから(爆笑)。

裕木 そうですよね。田尻さんはゲームを作る立場の人だから、余計にそう思うでしょうね。

田尻 ウーン、まあマナーの問題だよね。今、そんなことやる人がいないからいいけど…。

裕木 昔はすごかったんですね。

田尻 でもそういう時代があったから今、こういう仕事をしてるんだと思います。「ゼビウス」だったり、「インベーダー」だったり、ゲームセンターのゲームに夢中になってるころは、実際にこういうゲームを作って、自分で遊んでみたいなとか思ったこともありましたしね。その時代時代にやっていたゲームは、やっぱり思い出深いものがありますよ。それが知らず知らずのうちに、ゲームデザイナーを目指すきっかけになっていたんだと思います。

裕木 今でも田尻さんの手に、そのころのゲームダコってあるんですか?

田尻 今ではすっかりなくなってしまって…。テレビゲームダコになってしまいましたね(笑)。

田尻さんのハマったゲーム

ゼビウス



敵が空中と地上に分かれていたのが画期的だった。画面はFC版

インベーダー



当時は誰もがやっていた。画面はFC版『スペースインベーダー』

©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED・TAITO CORP.

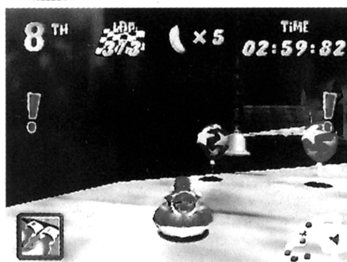
ファミマガ読者による ファミマガ読者のためのデータページ ランキングBOX

前人気 / 読者評価 / 売り上げ

『ぷよぷよSUN64』あと1歩及ばず2位！

トップは『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が2カ月連続で獲得。ゲーム内容も少しずつ明らかになってきており、来月も首位の最有力候補だ。2位は『ぷよぷよSUN64』が獲得。先月よりも1位順位アップ。勢いの方もよかったのだが、集計期間中に発売されてしまったため最後の伸びを欠き、首位奪取はならなかった。続く3位は『ヨッシーストーリー』。順位は落ちたものの、ポイントは先月よりもアップした。発売前最後の集計となる来月はかなり期待できそう。『ゼルダ～』を捕えるとすればこのソフトしかないだろう。

注目ソフトPick Up！ ディディーコングレーシング



⬆順位を競うだけでなく、コイン集めやボスとのマッチレースも楽しいのだ

先月の20位から、一気にジャンプアップして4位。『スーパードンキーコング』や『ブラストドーザー』でおなじみのイギリスのレア社が開発したコミカルなレースゲームだ。

前人気Ranking TOP20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	1	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64 任天堂 発売日未定 価格未定 2ヵ月連続の首位を獲得。タイトルも決定し期待もますます高まるばかり。来月の首位も安泰か？	276
3	2	★ぷよぷよSUN64 発売されたのにさらに順位をあげてきたのはスゴイ	N64 コンパイル 10月30日 5980円	225
2	3	ヨッシーストーリー ヨッシーのカワイイ動きは必見。来月の順位も期待	N64 任天堂 12月21日発売 6800円	202
6	4	実況パワフルプロ野球5	N64 コナミ '98年3月発売 価格未定	157
20	4	★ディディーコングレーシング	N64 任天堂 11月21日 6800円	157
9	6	ファミスタ64	N64 ナムコ 11月28日発売 6800円	142
7	7	ポケットモンスター（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月発売 価格未定	127
10	8	ポケットモンスター 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	124
4	9	MOTHER3（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	122
12	10	ポケットモンスター 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	89
15	11	F-ZERO X（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	71
8	11	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	71
11	13	ポケットモンスター64（仮称）	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	65
19	14	シムシティ64（仮称）	N64DD 任天堂 '98年3月発売 価格未定	53
22	15	飛龍の拳ツイン	N64 カルチャーブレーン 12月18日発売 6980円	50
18	15	ファイアーエムブレム64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	50
13	17	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド（仮称）	N64 バンダイ 12月中旬発売 6800円	48
27	18	★Jリーグイレブンビート1997	N64 ハドソン 10月24日 6980円	42
17	18	ゼルダの伝説64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	42
24	20	64大相撲	N64 ボトムアップ 11月28日発売 7980円	39

※前人気Rankingは12月号のアンケートハガキ1000通を11月5日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は1月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

※Trademark of Nintendo. ©Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo. ・NINTENDO

ゲームの評価はキミが決める！
Reader's Ranking '97

今月は、全部で8本のソフトが対象となっているが、そのうち7本はGBソフト。『ポケモン』ブーム以来、GBの勢いには、目を見張るものがあるが、ソフトのリリース本数にも、それは如実に現れている。さて、今月のソフトの中で、一番注目されるのは『ゲームで発見!!たまごっち2』だ。前作は、特にキャラクタで高い評価を獲得した。8匹までの冷凍睡眠によるセーブ機能や、友達とのたまごっちの交換などさまざまな機能が追加された今作が、どのような評価を受けたのか気になるところだ。また、今月唯一のN64ソフト『爆ボンバーマン』も気になるソフト。長年、FC、SFCで高い評価を受けてきた『ボンバーマン』がN64で3Dになって、ユーザーの評価はどうだったのか、非常に興味深い。

GB　コナミGBコレクションVol.1

コナミ	9月25日発売	3980円
バラエティ	総合20.39(47位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.52(50)	3.25(62)	3.57(22)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.39(51)	3.39(56)	3.27(63)

N64　爆ボンバーマン

ハドソン	9月26日発売	6980円
アクション	総合22.89(14位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.35(7)	3.72(17)	3.60(17)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.59(33)	3.85(18)	3.78(17)

GB　ゲームボーイギャラリー2

任天堂	9月27日発売	3000円
バラエティ	総合21.63(31位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.61(39)	3.37(50)	3.90(6)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.66(25)	3.71(26)	3.37(45)

GB　おやつクイズ　もぐもぐQ

スターフィッシュ	9月26日発売	3500円
その他	総合19.65(60位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.52(52)	3.39(48)	3.00(79)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.23(68)	3.06(86)	3.45(40)

GB　ゲームで発見!!たまごっち2

バンダイ	10月17日発売	4286円
シミュレーション	総合23.69(6位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.45(4)	3.76(16)	3.60(18)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.90(11)	4.01(7)	3.97(9)

GB　プリクラポケット 不完全女子高生マニュアル

アトラス	10月17日発売	3980円
ロールプレイング	総合19.78(56位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.38(60)	3.31(55)	2.78(94)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.34(55)	3.53(37)	3.44(41)

GB　あにまるぶりーだー

J・ウイング	10月10日発売	4800円
シミュレーション	総合20.22(48位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.73(32)	3.11(80)	3.14(63)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.27(64)	3.51(39)	3.46(39)

GB　ミニ4ボーイII

J・ウイング	10月1日発売	4800円
シミュレーション	総合19.73(57位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.25(73)	3.43(44)	3.03(76)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.38(52)	3.43(51)	3.23(67)

お便りゲーム評価

ここからはみんなからのお便りでの感想を紹介。今月は『爆ボンバーマン』、『ゲームで発見!!たまごっち2』などに、感想が届いたので紹介するぞ。

N64　パワーリーグ64

●135試合あるペナントモードには熱中した。特にコンピュータをハードにしたときのレベルの高い試合はかなりやりごたえがあった。立体的なカメラアングルや人物のグラフィックなどもいい。（京都府／前田直也）

N64　爆ボンバーマン

●とにかく対戦が楽しい。4人でやると時間も忘れてしまうほどです。3人でやると、たまにコンピュータに負けたりしたときの悔しさがいい。ストーリーモードの方は、パズル要素があるのがいいですね。ゴールドカードを集めるのにハマりました。N64で出てよかった…。（北海道／斎藤晋）

GB　ゲームで発見!!たまごっち2

●なんだかすぐたまごっちが死んじゃうんです。最初にやったときなんか、初めてなのに同時に2匹育てちゃって、てんてこまいになっちゃいました（ヘタ?）。もりっちは、へんなマユっちっていうのになっちゃって、4時間も世話できないっていうので星に帰しました。今新しく育ててますが、2匹ともいい子に育ってくれればいいのに、と思います。（神奈川県／杉原藍香）

㊗まゆっちは、4時間経つと新しいたまごっちに進化するんだよ。

みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の9本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは12月2日（必着）。また、アンケートハガキに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

- ●Jリーグダイナマイトサッカー64
- ●実況ワールドサッカー3
- ●爆ボンバーマン
- ●Jリーグイレブンビート1997
- ●ぷよぷよSUN64
- ●ディディーコングレーシング
- ●ワイルドチョッパーズ
- ●ファミスタ64
- ●ゲームで発見!!たまごっち2

※Reader's Ranking '97は'96年12月以降のニンテンドウ64の23本、スーパーファミコンの39本、ゲームボーイの39本の計101本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

月間売り上げRanking
9月29日～10月26日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	★ゲームで発見!!たまごっち2 GB バンダイ 10月17日発売 4286円	24万6830
2	ポケットモンスター GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	13万6380
3	爆ボンバーマン N64 ハドソン 9月26日発 6980円	5万3550
4	実況ワールドサッカー3 N64 コナミ 9月18日発売 7500円	1万6100
5	ゲームボーイギャラリー2 GB 任天堂 9月27日発売 3000円	1万4850
6	ゲームで発見!!たまごっち GB バンダイ 6月27日発売 4286円	1万1950
7	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ N64 コナミ 8月7日発売 8900円	1万0380
8	川のぬし釣り3 GB ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト) 9月19日発売 3600円	8340
9	★あにまるぶりーだー GB J・ウイング 10月17日発売 4800円	6470
10	ディノブリーダー GB J・ウイング 8月22日発売 4800円	6390
11	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ96 GB タカラ 8月8日発売 3980円	6360
12	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	6250
13	★Jリーグイレブンビート1997 N64 ハドソン 10月24日発売 6980円	6150
14	スーパーマリオ64(振動パック対応版) N64 任天堂 7月18日発売 6800円	5520
15	ゴールデンアイ 007 N64 任天堂 8月23日発売 6800円	4840
16	ミニ四駆GB Let's&Go!! GB アスキー 5月23日発売 4900円	4680
17	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	4420
18	スターフォックス64 N64 任天堂 4月27日発売 8700円	3140
19	コナミGBコレクションVol.1 GB コナミ 9月25日発売 3980円	2920
20	スーパーボンバーマン5 SFC ハドソン 2月28日発売 6980円	2600

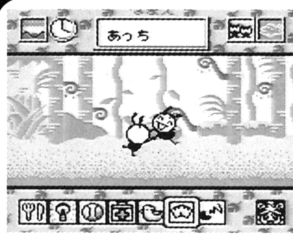
王者『ポケモン』ついに敗れる! 『たまごっち2』ぶっちぎりの首位!!

7月号から半年間、1度として首位をゆずらなかった『ポケットモンスター』がついに2位に後退した。代わって今回首位についたのは『ゲームで発見!!たまごっち2』。前作も爆発的な売れ行きをみせたGB版の『たまごっち』だが、前作は発売日の関係もあって『ポケモン』から首位を奪うことはできなかった。ところが、今作は実質10日の集計でアッサリ『ポケモン』を抜いて首位を奪取。実売本数も20万本を軽く突破し、あらためて『たまごっち』人気のスゴさを見せつけてくれた。

N64関係では、『爆ボンバーマン』が先月とほぼ同じ、5万本以上の本数で、3位に食い込んでいる。ただし、先月は実質3日分の売り上げだったため、勢い自体は落ちている。次号はもう少し順位を落とすだろう。また、ハドソンの新作、『Jリーグイレブンビート1997』が今回13位に入っている。しかし、実質3日分の集計しかないため、本数は6150本と少々寂しいものだった。来月に期待したい。

今月の一本

ついに『ポケモン』から首位を奪った『ゲームで発見!!たまごっち2』。今作では育てたたまごっちを、通信ケーブルで友達と交換できるのだ。



⇧今作では、虫タイプのたまごっちと魚タイプのたまごっちが育てられる

ハード売り上げRanking

安定していたプレイステーションの売り上げが、低下している。今月の最後の週では、ゲームボーイの方が売れているという珍しい順位になった。

順位	ハード名	推定実売台数	'97年累計実売台数
1	プレイステーション	12万3420	287万1030
2	ゲームボーイ	9万7360	115万9440
3	セガサターン	2万4780	33万1870
4	ニンテンドウ64	1万4630	37万4470
5	スーパーファミコン	3530	8万9060

売り上げちょっといい話
代表人気で『実況ワールドサッカー3』の売れ行きは?

Jリーグ人気は変わらずイマイチだが、W杯予選の日本代表の人気は相変わらずスゴイ。この影響で『実況ワールドサッカー3』の売り上げが伸びるのでは?と思われたが、状況は他のソフトとあまり変わらずといったところ。しかし、これは集計期間外だが、11月1日の日韓戦で日本が勝った後、一部の店では、若干、売り上げが上がったところもあるらしい。やはり日本が勝てばサッカーゲームが欲しくなる?

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを基に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日～10月26日の推定実売台数を表します。●データ提供店:あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンーイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

©BANDAI

ついに始まる！

キャラコン開催のお知らせ！

先月号の約束どおり、キャラコンを始めます！　今回は1人何票でもOKということにします。でも、早合点しないで！　ルールが少し複雑なんで、ここからの説明、よ〜く読んでね。

①1枚目に投票するハガキは10ポイントを好きなキャラに振り分けるものとします。キャラは10人までなら何人でもOK。そして、2枚目以降の投票は1枚につきキャラは1人、1ポイントのみの投票とします。つまり、10ポイントを投票できるのは1枚だけで、あとのハガキはすべて1ポイントってこと。もちろん同じキャラに投票してもいいよ。

②投票の対象キャラは、任天堂のゲーム機（N64、FC、SFC、GB、VB）のものだけ。PSとかはダメだよー。

以上のルールを守って投票してね。ポイント制をきちんとするため、本名と住所はきちんと書いてくること。あと、キャラ名だけじゃなくて登場するゲーム名も書いてきてね。締め切りは'98年2月27日（消印有効）です。あて先はP77の左下にある住所の「キャラコン〜まごころを、君に〜」係まで送ってね。

キャラコンの決まり

一、ハガキには氏名、住所を忘れずに書くこと

一、投票するキャラクタは任天堂のゲーム機で登場したキャラクタのみとする

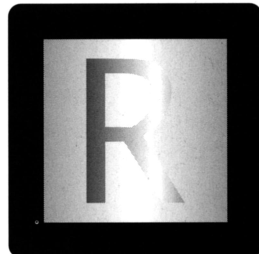
一、投票するときはキャラクタ名、ゲーム名をしっかり書くこと

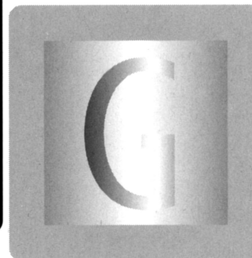


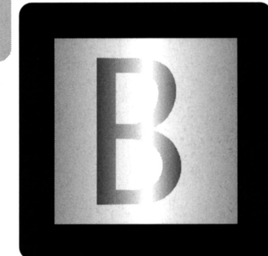
いろんなジャンルのキャラクタがてんこもり。「へべ」が見えるかな？（愛媛県／江戸っ子丸）



このカップルが好きなの？（山口県／浅倉あ〜みん）








コスチュームがSFCと64のデザインになってるんだ（北海道／照羽守）


元『聖剣』マニアックだけあって、デュランが中心にいるんだね（大分県／月野光）

ファミマガ64読者のページ！

マニアック MANIAC

プレゼント用テレカのデザインは6番の大分県・あまた舎人さんのイラストに決定！

紳士淑女の社交場　マニアック画廊



今回のキャラコンではどのくらいの順位にくるかな〜？（福岡県／石橋和幸）



セリスの充実した表情が、なんともいい味わいです（和歌山県／えみるか）



64版の情報が出てこないけど、どうなってるんだろ？（徳島県／福田浩太郎）

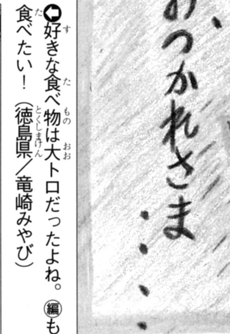


描くんだったら、実物より美化してほしいな〜（新潟県／岡崎涼）

今号の最高値

「ほんわか」って感じ、するよねなんかスキ（千葉県／風光いつか）






マニアックでは珍しいスポーツもののイラストです（富山県／高松康平）



バックの模様が「ウルトラQ」してます。わかるかな？（沖縄県／ぷー）



好きな食べ物は大トロだったよね。編も食べたい！（徳島県／竜崎みやび）

【床下マニアック】 RGBマニアックでよく新コーナーができますが、その初回に載っているみなさんは、どこから情報を得ているのですか？（栃木県／ファイナルクエスト）編む〜、マニアックを隅々まで読んでないな？　新しいコーナーの案は「おハガキマニアの園」に来ることが多いんで、そこに書いてあるんだよ。

となりのマニアック

64の本なのに、他機種のコーナーがあったりします。

◇やったぁぁ！ PSで『スターオーシャン』の続編が出るッス！ その名も『スターオーシャン セカンドストーリー』ッス！ …以上、知らない人に教えるハガキでした。（福島県／風の弓使い）

編う〜ん、編としては複雑な気分。だって、ちょっと前に「64で出たらなぁ」って書いたばっかりだしね。こうなると、ホント、64でRPGが出るのが待ち遠しい…。



➡買ったけど、まだプレイしてない…（愛知県／有餓闘）

◇どうもオレの周りの人は「ゆひ」（『FF』のユフィのこと）がキライらしい。なんで？ そりゃあ確かに仲間にするのは大変だし、金を盗んで逃げるし、挙げ句の果てにマテリア持ち逃げされるけど、オレはそんな、ゆひにラブラブなのさ。（埼玉県／智坂いりえ会長）

編これを読んでる限りだといいとこなしに思えるけど（笑）。初代編も今の編も好きだよ、ユフィ。



⬆なんだか賛否両論だったゲームだけど、おもしろいのかな？（神奈川県／たぬき）



➡最近の格ゲーは乱入されると1分持ちません（福島県／蛇だまし）



➡本当に、と言うかもうすぐ発売されるはずだよ（神奈川県／セレナっち）



➡某バンドって、誰？ 最近のバンドにはうといんで…（福岡県／古沢和樹）

4コマニアック 気になるゲームにつっこみ三昧



⬆編も同じこと考えた（香川県／けん）



➡キャラクタがハマりすぎてて、シャレになんないかも（福岡県／近衛茶々）



➡ロックとセッツァーの仲って悪いのかな？（東京都／草薙聖哉）

今号のザブトン！



➡ナンパ歴99年って、立派だと思うよ、うん（徳島県／風月さらら）



⬆ラブラブだねぇ。ホークアイが男らしい（広島県／月火まるる）



➡最近新人さんが増えてるみたいでうれしい編です（静岡県／ナルト彩）



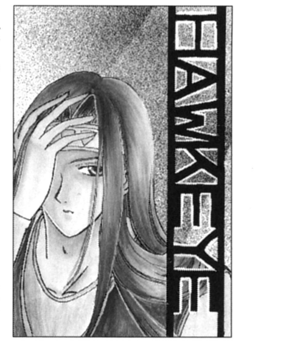
➡ピカチュウ、1匹ほしいなぁ。もち、本物が（東京都／さゅあっちぃ）



➡ホントにこの2人、同い年だっけ？ 忘れちゃった（愛知県／ねるねる）



➡実は、編はたまごっちを持ってません。ほしいとは思ってるんだけどね（北海道／ボナンザ）



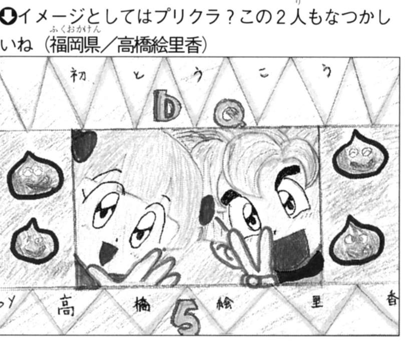
➡髪を下ろすと、なんか、ずいぶん印象が変わるもんだね（兵庫県／月沢彰）



⬆ハリードって、どんな本読むのかな？（大分県／らいと）



⬆振動パックって、ビックリするよね（神奈川県／アンダレフ）



⬇イメージとしてはプリクラ？ この2人もなつかしいね（福岡県／高橋絵里香）



⬅なんとなく秋っぽい感じ。クルルの服のせいかな（千葉県／鳳つばさ）

【床下マニアック】

♨○月号の○○さんへ、というのがありますが、次の号に間に合わせるには何日くらいまでに出せばいいんでしょうか？（北海道／T・SATO）編これは、限りなく発売日に近いとグッド。ギリギリで毎月27日くらいかなぁ。地域によってはかなりツライ？

気ままにオリジナル

N64でオリジナルRPGを作ることが目標という、とんでもないコーナーだよ。

♤RPGでは魅力的な主人公も多いけれど、好みでない主人公もいますよね。そこで私のアイデアは①自分の好みの主人公を作りたい！　顔、髪型、髪の色、服装、年齢、性別、職業を選べるのです。毎回違うオリジナルキャラでプレイできるならうれしい。②作戦会議をしたい！　プレイヤーが質問したり、答えたりできたらいいですね。たくさんの分岐があれば、絶対同じゲームにならないと思うのですが、作る方は大変でしょうね。でも、N64なら壮大なスケールのRPGにできそうで、期待大ですね。（熊本県／いちるん）

㊾64DDだと書き換えができて、プレイする人によって違うものに変化するゲームっていうのも作れるらしいんだよね。こういうアイデアも64DDなら、実現できる可能性は高いかもしれないね。

♤あの、自分で考えたキャラクタって、何人くらいいますか？　また、性格とか決めてたりします？　私のキャラたちは総勢150人で、性格が決まっているのが約57人。良ければみなさまのキャラも教えてほしいなー。（愛媛県／あおみどり良太）

㊾150人ってのはスゴすぎ！　でも、みんなホントにいろんなキャラを考えてきてくれるよね。





➡こういうおねーさまタイプのキャラって少ないかも（静岡県／デパムン）

⬆もう少しキャラクタの性格なんかを書いてくれるといいかな（兵庫県／種村華江）



➡なんだかカンペキな男の子だね。おまけにカッコイイし（和歌山県／藤森夜央）



➡敵のザコキャラがなんか気になったりして（愛知県／聖夜らな）



➡普通のカッコかと思ったら、ショットガン持ってるんだ（埼玉県／浅葱萌）

おハガキマニアの園



⬆今回は「マニアの園」のタイトルを飾ってもらいました（北海道／DENEB）

最近はSFCで遊んでます。今日も『海腹川背』を買ってきたよん。何を今さらって感じだけど。

☆えっと、質問といってもすごく単純なんですけど…。みなさんは1日にだいたいどれくらいの時間ゲームをプレイしていますか？　私は1〜2時間くらいです。休みの日なんかはたくさんしています。…というわけで、教えてくださ〜い。お願いします。あ、㊾さんはたくさんプレイしてるんじゃないでしょうか。私、1回でいいから、1日まるまる遊んでみたいなと思ってます。（徳島県／風月さらら）

㊾学生のみんななら、普通は2時間くらいなのかな？　㊾はっていうと、仕事でゲームってことが多いんで、プライベートで遊ぶ時間って少ないかも。まぁ、仕事のときなら、1日どころか2日、3日なんて珍しくないし。うらやましいと思う？　結構大変なんだよ、コレが。でも、キライじゃないんだよねー（笑）。

☆横井軍平さんが交通事故で亡くなられたという記事を雑誌で見て、とても驚きました。任天堂を退社されたときも驚いたし、悲しかったのですが、今回は本当に悲しいです。横井さんの人格や性格など、どんな人だったのかは当然知りませんが、あんなステキなゲーム機（GBやVBなど）、ソフトを作れる横井さんは、きっと最高の方だったのだと思います。僕が彼の名を心に刻むきっかけになったのは、『ファミコン探偵倶楽部』のプロデューサーだと知ったときでした。その後『FE』でも本当に夢を与えてもらったし、僕がゲームを好きになったのも、横井さんのおかげだと思っています。これからはGBを手にするたびに、横井軍平さんの名前を思い出してゆきたいと思います。心からご冥福をお祈りします。（兵庫県／篠原賢哉）

㊾ほんとに残念な出来事だったね。この話を聞いた時、本当にショックで…。もっと、面白いものを作ってほしかったな…。編集部一同、ご冥福をお祈りします。

☆読者のみなさん、㊾さん、すみませんでした。いきなりあやまります。それはナゼかといえば、11月号のオレが出した問題の答えを書いていなかったからです。本当に失礼しました。A1．カオス／A2．黒騎士／A3．1位・潜水艦ノーチラス／A4．剣の舞／A5．ミド／A6．表裏一体であること／A7．モーニングスター／A8．リーダー格闇の騎士シーク・紅一点のファウナッハ・マシンライダーのゲシュタール・魔法騎士タナトス／A9．アンジェラ…と、こうなります。（愛媛県／安藤正樹）

㊾これで答えがわかんなくて眠れなかった人もひと安心。これからこういう問題を送ってくれる人は、答えもいっしょに書いてきてね。

☆今の電話番号になってから約1年半。番号の中に「64」が入っていることに今さら気づいた私。うーん、こんなことで幸せを感じるなんて、安上がりだなぁ、私って（笑）。（北海道／T．SATO）

㊾電話番号って、自分で選べるわけじゃないし、結構（人によっては、だけど）ラッキーなんじゃない？　あっ、よく考えたら㊾の電話番号にも64が入ってるよ！

☆いきなりで何ですが、テーマの園の案です。それは「自分がゲームをしているときのくせ」です〜。（愛知県／みらざさ欄楼）

㊾クセって、自分じゃ気づかないことって多くない？　㊾のクセは、RPGの戦闘シーンで意味もなくボタン連打しちゃうことかな。それはそうと、このアイデアももらいっ！　今までの募集とともどもよろしくね。あ、あと、話は変わるけど、テレカは今から作り始めるんで、発送は早くても1ヵ月くらい待ってもらうことになりそう。期待してまっててね。



⬅㊾の最近のオススメは『ヘラクレスの栄光Ⅳ』だよ（山口県／吉村秋菜）



➡受験生のみんな、ご苦労様。息抜きにマニアックをどうぞ（京都府／あろえ）



⬅㊾もCGを始めたいけど、先立つものがないと…（北海道／T・SATO）

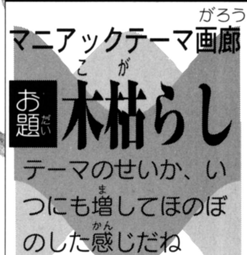
【床下マニアック】♨10月号の㊾さんのコメント、間違えてません？『スターオーシャン』のラスボスは「ジエ」でしたよね？（大阪府／ビビちゃん）㊾そーです、そのとおり。ちゃんとエンディングを2回見たにもかかわらず…。

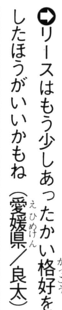
マニアックテーマ画廊

お題 木枯らし

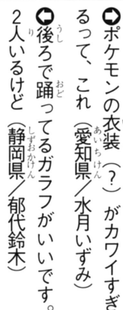
テーマのせいか、いつにも増してほのぼのした感じだね

今号の一本





➡リースはもう少しあったかい格好をしたほうがいいかもね（愛媛県／良太）



➡ポケモンの衣装（？）がカワイイすぎるって、これ（愛知県／水月いずみ）

⬅後ろで踊ってるガラフがいいです。2人いるけど（静岡県／郁代鈴木）



➡冬の光景として、お約束って感じだね（兵庫県／篠原賢哉）



➡本人が気づいてないんだったら、どうしよう（青森県／野々崎ちはる）



⬅このごろは「石焼きイモ～」の声って聞かないな（徳島県／風月さらら）

⬆すっごい女の子らしいカタリナだね（静岡県／Mサボ）

⬆ファンタジーの世界でも、こういうのはいっしょなのかもね（埼玉県／其之壱）



⬆サトシならやりかねない、っていうかきっとやるな（東京都／おだんごのくし）



➡落ち葉で焼くヤキイモ、結構あこがれちゃいます（岐阜県／梨畑鈴等）



⬆季節はすっかり冬になっちゃたね（大阪府／神泉そうし）



⬆ドーンていつも不幸なネタが多い…（兵庫県／葵こうさぎ）



➡どんどんお笑いキャラに染まっていくジョー東でした（大阪府／神楽愁華）

心の博物館

今回から、オススメのマンガや小説なんかを紹介してもらうコーナーが始まります。何がいいのかってところを具体的に書いてきてね。

♡私の一番のオススメのマンガが10年前に大ヒットしたあだち充さんの名作「タッチ」です。野球マンガなのに、ほとんど内容が学園モノしているのが新鮮に感じられました。そして、あの独特のスタイルを完成させた「間」。他のマンガと比べるとセリフはとても少なく、ところどころに入る間で「あー、今達也はこんなことを思ってるんじゃないか」と、いろいろなことを想像させてくれました。ストーリーは悲劇的な話なのに、暗くならず、さわやかに展開していくのがよかったです。登場するキャラクタも、優しい人たちばかりで、印象に残るシーンも数多くありました。まだ読んでない人もぜひ読んでみてください。（京都府／RPG早く出して）

編 これってTVアニメにもなったよね。編も内容忘れちゃってるんで、今度編集部のOさんに借りて、読み返してみよっと。

♡オススメ本は「封神演義」。楽しーっスよー、これは。週刊少年ジャンプで一番輝いてるマンガです（独断）。原作も良いし、個性的なキャラがいっぱいでうひゃー これを読みたいがためにジャンプを買ってます。（神奈川県／如月焔）

編 この話に出てくる主人公、大公望のちょっとたよりなさげ（？）で、主人公っぽくないとこがいいよね。



⬅これだけ読むと、どんなアニメだかわかんないよ～（群馬県／浜本みん）

➡ガンダムシリーズにはうといんだけど、チャレンジしたいなぁ（北海道／上月チカ）

あて先はこちらっ！

いよいよキャラコンが始まるよー！ 投票は、ほかの投稿のウラに書いてくれてもOK。さてさて、話は変わってテーマ画廊、'98年3月号のお題は「着せ替え」で、締め切りは12月20日（消印有効）。そのほかのすべてのハガキのあて先は〒105 東京都港区東新橋1－1－16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。



⬅あて先はこのくらい大きく、ハッキリ書いてね（埼玉県／結城世羅）

ジャーナルNEWS ニュース

おすすめグッズと業界最前線の情報を発信

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN
TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

ドリンクの自販機で「あたたか〜い」が目立つこの季節。ジャーナルもホットなノリでいくよ〜ん！

ニュース

「牧場物語GB」の広告展開で前田愛・亜希姉妹が共演!!

数多くのドラマや映画、CMなどに出演し、現在大ブレイク中の前田愛ちゃん(14歳)と亜季ちゃん(12歳)。この売れっ子チャイドル姉妹が、ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）の『牧場物語GB』（12月発売予定）のイメージキャラとして広告などに登場するぞ。CF（コマーシャルフィルム）も製作される予定だが、それに先だって雑誌広告や等身大ポップ、スイングポップ(販売店で展示)用の写真撮影が10月15日に行われた。

アットホームな雰囲気で撮影されたこの広告&ポップ、ファンならずとも一見の価値ありですゾ！

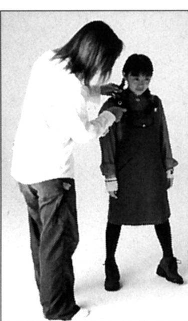


⬆マンガ版『牧場物語』(小学四年生で連載中)に思わずハマった前田姉妹の図

弱冠14歳&12歳！



⬇向かって左側が姉の愛ちゃん。右側が妹の亜季ちゃんなのです



➡メイクさん活動開始！ 細かな演出が亜季ちゃんの魅力を引き出すのだ

CFにも期待!!



⬇撮影終了後の愛ちゃん。下げたサングラスからのぞく目とポーズに思わずクラッ♡



⬆基本的な部分はSFC版と同じ。いつでもどこでもプレイできるのがGB版の強み

トピック

ラジオで聴く「ポケモン」情報！「ポケモンアワー」放送中!!

10月12日にスタートし、毎週日曜日の午後9時から30分枠で放送されているニッポン放送の「ポケモンアワー」はチェックしてる？ ゲームの情報はもちろん、アニメの裏話やリスナー参加形式のポケモン鳴き声当てクイズなど、楽しいコーナーが盛りだくさんのラジオ番組なのだ。アニメでニャースの声を演じている犬山犬子さんがパーソナリティを担当している点もポイントが高いぞ。アニメの新エンディング「ニャースのうた」で新境地（？）を開拓した犬山さんの軽妙かつ絶妙なトークは聴かなきゃソン！ まだ聴いていないという人はぜひ聴くべし。意外なゲストが出演する回もあるよ。

あのニャースがパーソナリティ!?



⬇犬山さんの左に座っているのは第2回のゲスト、大谷育江さん（ピカチュウの声）



⬅➡昔マキバオー、今ニャース。主役も敵役もこなす犬山さんだ！

弾けまくるニャーストーク！



⬇手のひらピカチュウに手がのびる。目の前にあると触りたくなるんだよね〜



⬆かなり楽しそうに談笑している2人。仕事ということを忘れていたりして…

©AMCCUS／PACK-IN-VIDEO・NINTENDO／CR／GF／TX／SP／JK

グッズ
完全塗装済みプラモデル「ポケモンキット」発売!!

去る10月30日、完全塗装済みで接着剤不要のハメコミ式プラモデル「ポケモンキット」が発売された。種類はカイリュー、リザードン、ピカチュウの3種類で、価格は各480円(税別)。完成後はゼンマイによる歩行アクションが楽しめるぞ。11月下旬にはフシギバナ、サイドン、ピッピが発売され、12月中旬にはカメックスとラプラス、1月中旬にはニドキングとミュウツーも発売となる予定。


第37回全日本模型ホビーショーのトミーブースにて。ポケモン天国！


ゼンマイで歩行！

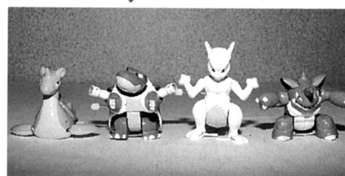
ゼンマイ歩行って、なんとなく温かみがあって好き

パーツ数が少なめなので女のコにもおススメなのだ

プレゼント
ポケモンキット

001 カイリュー 2名	004 フシギバナ 2名
002 リザードン 2名	006 サイドン 2名
003 ピカチュウ 2名	007 ピッピ 2名

12月以降はこの4点！


向かって左側の2体が12月中旬、右側の2体が1月中旬に発売される予定だ

グッズ
ケータイ・ピッチの着信を光って知らせるピカチュウだ！

携帯電話やPHSを持っている人は注目ゥ！ トミーの「かかつTEL」（携帯電話・PHS受信ライト）としてピカチュウが登場したぞ。1.5GHz対応（携帯電話・PHS用）と800MHz対応（携帯電話用）の2種類が価格各1800円（税別）で発売中なので、機種をよく確認して買おう。


台座が黒いのは800MHz対応で、黄色いのは1.5GHz対応。着信すると内蔵ライトが赤く光る！

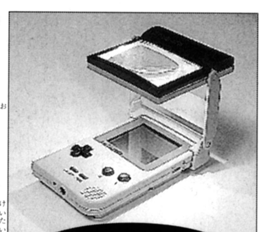
各機種に対応！

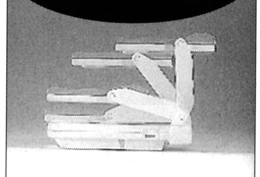


実際に試してみたら、かなり高輝度で光ってくれました。目立つぞ

グッズ
GBポケットの画面を拡大&ライトアップする優れモノ！

ビック東海が12月12日に発売する「ライトボーイポケット」は、実用性の高いお役立ちアイテム。GBポケットの画面を1・5倍に拡大するレンズと、画面を照らすライトを内蔵しているのだ（照射に必要な単4アルカリ電池2本付属）。GBポケットへの装着と取り外しはワンタッチで済み、装着したままの状態でアームを折りたたんだりソフトを入れ替えたりできる。アウトドアGBポケットライフに欠かせないこのアイテム、価格は2480円（税別）！


折りたたみ可能！


アームを折りたためば携帯に便利なコンパクトサイズに！

プレゼント
ライトボーイポケット
3名

トピック
151匹の鳴き声も完全フォロー！ GB版「ポケモン」CDアルバム

ピカチュウレコード（メディアファクトリー）から発売となった「ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って、遊べるCD」（長い…）は聴いたかな？ ゲーム音楽だけでなく、ポケモン151匹の鳴き声も堪能できる名盤だったよね。11月21日に発売となるミニアルバム「ポケモンかけるかな？」はその名のとおり絵描き歌。13匹のポケモンが描ける！

まさに名盤♪

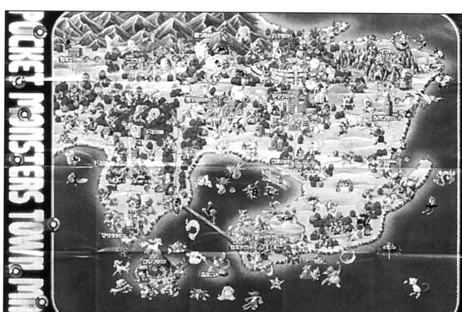

価格3000円（税別）

ミニアルバムも発売



価格1500円（税別）のミニアルバム。描き方が分かるブックレットが付録

サントラの特典



サントラCDの付録、特大マップ

はみだし情報コーナー

TBSで放送中のアニメ「がんばれゴエモン」のエンディングテーマ、「O.K.! O.K.」のシングルCDが発売されたぞ。発売元はコナミ（キングレコード）で価格は1020円（税込）。歌っているのは、これがCDデビューとなる栗林みえちゃん。そう、'96コナミときめきティーンズコンテスト」でグランプリを獲得した彼女だ。CDを聴けば、カワイイだけじゃなくて、歌も上手なんだってことが分かりま～す。

©NINTENDO／CREATURES／GAME／FREAK・NINTENDO／CR／GF／TX／SP／JK

左の記事中で紹介している「究極エヴァ」の特製ポスターは、バンダイ側でもプレゼントキャンペーンを行っている（こっちはドカーンと100名に当たる！）。希望者は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、〒150-88 東京都渋谷郵便局 バンダイ「新世紀エヴァンゲリオン特製オリジナルポスター」ファミマガ64 プレゼント係に応募しよう。こちらの締め切りは12月26日（金）となっているぞ。

グッズ

振動機能を搭載した小型携帯ゲームが出現!!

バンダイのマメゲームに新機軸として「マメブルッ！ゲーム」シリーズが加わるぞ。小型だが振動機能を搭載している優れモノなのだ。第1弾は12月上旬に発売されるバス釣りゲーム「ブルッとフィッシング」で、12月下旬には第2弾としてアーケードのヒット作「電車でGO！」が発売される。価格は各1980円（税別）。

ブルッとフィッシング



左右スクロール3面方式でゲームモードは4種類。ヒットで振動が！

電車でGO！



マスコンやブレーキを駆使して4種類の線路を走行。振動効果も快感

プレゼント

マメブルッ！ ゲーム
ブルッとフィッシング
3名

マメブルッ！ ゲーム
電車でGO！
3名



どちらにもヒミツの要素が入っている!?

プレゼント

究極のエヴァプラモ降臨！ 発売記念ポスター入手!!

「新世紀エヴァンゲリオン」のプラモを発売してきたバンダイが、「パーフェクトグレードエヴァンゲリオン」を12月に発売する。骨格を覆うラバー素材や各部関節の可動、肩の兵装庫の開閉、オプション武装、電飾などモデラー感涙の豪華な内容だが、全長約30センチとビッグスケールであるため価格が1万円（税別）と非常に高価。コレはムリだけど、初号機発売を記念して作られた非売品の特製ポスターは入手できたので希望者にプレゼントするよ～ん！

メタリックなのだ



写真では分からないがメタリック地だぞ



ビッグスケールならではのディテール。胸部のコアも再現されている

プレゼント

新世紀エヴァンゲリオン
特製オリジナルポスター
5名



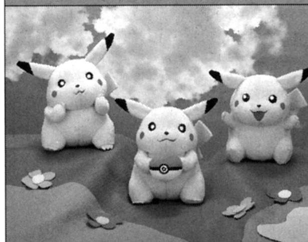
足元のジェネレータは電池ボックスだ。肩の「EVA」ロゴはこれを電源として光る

グッズ

12月の「ポケモン」プライズは新路線の逸品ぞろいなのだ!!

毎度おなじみ、バンプレストの『ポケモン』プライズ情報だッ！ 12月にお目見えする新アイテムは大きく分けて4種類。まずクレーンゲームの景品としてはファンシーな「ルームランプ」が4種類、ポーズに♡な「ビッグサイズピカチュウ」が3種類登場するよ。コンビニキャッチャー用の景品としては、のぞくとポケモンが見える「のぞくぜ！」キーホルダーが3種類、ソフトキーホルダーの「スペシャルセレクション」が10種類登場する。ソフトキーホルダーは10月の出荷分と同じ内容なので、取り逃していた人にはチャンス！

ビッグサイズピカチュウ



全長19センチ！ しぐさや表情もイイ

ルームランプ



ほのかな明かりが安眠に貢献するかも

プレゼント

ビッグサイズピカチュウ **3名**
ルームランプ **3名**
ソフトキーホルダー スペシャルセレクション **3名**
「のぞくぜ！」キーホルダー **3名**

ソフトキーホルダー スペシャルセレクション



「ソフトキーホルダー」シリーズの第1弾と第2弾で構成されているのだ

「のぞくぜ！」キーホルダー



本体のデザインはポケモンボール

©TAITO CORPORATION／BANDAI・NINTENDO／CR／GF／TX／SP／JK

はみだし情報コーナー

右下で紹介している「レプリカント」は、粗製乱造のフィギュア本が多い中、安心して購入をおススメできる1冊だ。カタログ的要素だけではなく、プロの造形師に対するインタビューなど、企画ページも充実している。今回は、この「レプリカント」を読者3名にプレゼント！ 希望者は、「レプリカント」に対する希望など一言コメントを書いてジャーナルNEWS・プレゼント係まで応募してね。

サテラビュ～ スーパーファミコンアワー 12月はコイツをチェック!!

担当者のシュミでスーパーファミコン放送の番組を紹介するこのコーナーも無事2回目を迎えた。今後さらに暴走する可能性もあるけど、少しだけつき合ってね。

●お料理ポン！

遊びながら料理のレシピを覚えることができる番組。種別はプログラム型番組だが、形態はマガジン番組に近い異色作。心理テスト（質問の返答によりプレイヤーに適した料理を紹介）や空想料理小説（連載形式で選択肢により展開が変化）、レシピをストックするコーナーなどが用意されている。11月30日（日）から放送開始。



⇧料理のレシピは、講談社から隔月発売されている「お料理マイン」がソース。季節感に合ったメニューにより構成する

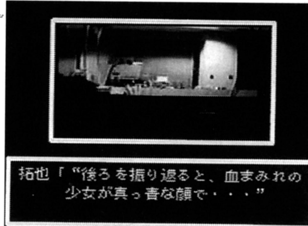
●『ダビスタ96』対応97年度版 メモリーパック配信データ

ファン待望の最新データが11月22日（土）から12月19日（金）までの期間配信されるぞ。データを受信したBS-Xカセットのメモリーパックを『ダビスタ96』カセット上部のスロットに差せば、新たな種牡馬や繁殖牝馬が多数登場する最新データに更新できる！

●Rの書斎 第2幕

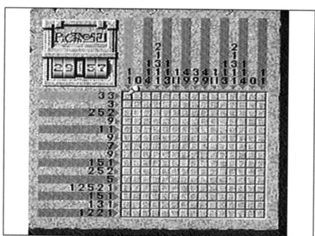
プレイヤーをミステリーゾーンへと誘う音声連動番組。11月30日（日）から12月6日（土）までが第1週、12月7日（日）から12月13日（土）までが第2週で2部構成となっている。時間帯は19時から20時までの1時間枠だ。

⇩前作と比較してリアルタイムで進行するドラマ（演出）が増えたほか、1話あたりの画像枚数も多くなっている



●サテラdeピクロス

12月のマンスリーイベントとして登場するのは『ピクロス』だ。期間は11月30日（日）から12月27日（土）までで、放送時間は17時～17時30分、20時30分～21時、23時～23時30分までとなっている。洞察力と連想能力をフル活用！



⇧1コース4問の問題を解くと、コーステーマが分かる。4コースすべてのテーマから連想できる大テーマを導き出せ！

プレゼント希望者は

ジャーナルNEWS中のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望する賞品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしいことや一言コメントなどを明記のうえ、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部1月号ジャーナルNEWS・プレゼント係まで送ってください。ただし、記事の中に応募要項があるものやあて先が書いてある場合は、そちらに従って送ってください。プレゼントの応募は賞品1点につきハガキ1枚が有効です。1月号のプレゼントの締め切りは、12月19日（金）必着となります。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された場合はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

当選した賞品の発送は発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合があります。当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんのでご容赦ください。またジャーナルNEWS内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

CD LD VIDEO & BOOK

もしも私が天使だったら／舘林見晴

コナミ（キングレコード）
11月21日発売／1020円（込）
CD

舘林見晴の1stシングル。表題作のほか、「無口な風」「ANGEL EYES」を収録。初回盤には特典を封入！

Li-La／高橋洋子

キティエンタープライズ
発売中／3059円（込）
CD

「残酷な天使のテーゼ」、「魂のルフラン」のセルフカバーを含む全10曲のアルバム。「エヴァ」への賛歌として構成！

ロング・キス・グッドナイト

東宝
11月14日レンタルリリース
VIDEO

アクション映画の大家、レニー・ハーリン監督の最新作。記憶を失ったCIAの暗殺者（美女！）に陰謀の影が迫る!!

「WAVERACE64」オリジナルサウンドトラック

ポニーキャニオン
発売中／2548円（込）
CD

振動パック対応版「ウェーブレース64」のサントラ盤。ボーナストラックとして旧バージョンのBGMも収録されている

少女革命ウテナ L'Apocalypse：4

キングレコード
11月21日発売／6930円（込）
LD

第10話から第13話までを収録。桐生冬芽との決闘や、鳳暁生（現在は胸はだけで有名!?）の登場など重要エピソード満載

フォトン Vol.1「アウンのバカ」

キングレコード
11月21日発売／5912円（込）
LD

「天地無用！」のスタッフによるSF冒険大活劇（ラブコメもアリ）。全6巻の1巻目で、初回盤のみLDボックス仕様

Replicant

竹書房
発売中／1000円（別）
BOOK

ゲームやアニメのキャラをメインにしたガレージキット、フィギュアの専門誌。カタログ的要素が強く、写真がキレイ

川のぬし釣り3 オフィシャルガイドブック

光栄
発売中／1000円（別）
BOOK

『川のぬし釣り3』のマップやデータ、隠しステージなどの情報を満載！「うおっち」の育成方法もばっちりフォロー

©NINTENDO

アンケートに答えてゲームソフトをもらっちゃおう!

ファミマガ64 読者プレゼント&アンケート

NO.	表1 今号の記事		
01	表紙		<N64最新メーカーレポート>
02	ドラゴンクエストモンスターズ	17	アスキー
03	ヨッシーストーリー	18	イマジニア
04	『ゼルダの伝説 時のオカリナ』秘密100	19	ディディーコングレーシング
	<Nintendo HEAD LINE>	20	実況パワフルプロ野球4
05	アニメ「ポケットモンスター」映画化!	21	GBフラッシュ
06	ポケットモンスター金・銀	22	トランセル種市のポケモンリーグ
07	F-ZERO X（仮称）	23	ファミマガ64 ランキングBOX
08	ニンテンドウパワー	24	RGBマニアック
	<コナミレポート>	25	ジャーナルNEWS
09	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	26	年末年始オールカタログ
10	実況パワフルプロ野球5（仮）	27	超ウルトラ技
11	G.A.S.P!!	28	新作ゲームカレンダー
	～Fighters' NEXTream～		
12	NBA IN THE ZONE '98		
13	ファミスタ64		
14	トップギア・ラリー		
15	64大相撲		
16	カメレオン・ツイスト		

NO.	表2 雑誌名		
01	電撃NINTENDO64	18	月刊ファミ通Bros.
02	The 64DREAM	19	LOGIN
03	Play Station Magazine	20	マイコンBASICマガジン
04	ファミ通PS	21	コンプティーク
05	電撃PlayStation	22	電撃王
06	HYPERプレイステーション	23	ゲーメスト
07	ザ・プレイステーション	24	コミックボンボン
08	SATURN FAN	25	コロコロコミック
09	セガサターンマガジン	26	少年ガンガン
10	グレートサターンZ	27	週刊少年サンデー
11	電撃SEGA SATURN	28	週刊少年ジャンプ
12	ファミ通サターン	29	週刊少年チャンピオン
13	週刊ファミ通	30	週刊少年マガジン
14	tv Gamer	31	月刊少年エース
15	ゲームウォーカー	32	電撃G'sエンジン
16	じゅげむ	33	その他
17	Vジャンプ		

NO.	表3 機種名		
01	ファミコン／ツインファミコン／	11	ゲームギア／キッズギア
	ディスクシステム	12	プレイステーション
02	スーパーファミコン	13	3DO
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD
	ゲームボーイポケット		／NEO・GEO CDZ
04	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
05	ニンテンドウ64	16	PC9801／9821シリーズ
06	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
07	PC-FX	18	マッキントッシュ
08	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
09	スーパー32X	20	その他
10	セガサターン／Vサターン／	21	何も持っていない
	ハイサターン	22	特に買いたくない

応募のきまり

83ページのアンケートハガキに、85ページからの「年末年始オールカタログ」中で対象となっているプレゼントソフトの番号（①～㉘）と、以下のアンケートに対する答えを記入して、50円切手を貼ってポストに投函してください。締め切りは12月18日必着、発表は'98年1月22日発売の3月号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校 ②中学校
③高等学校 ④大学
⑤専門学校 ⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を、番号で書いてください。
①男 ②女

5 ファミマガ64以外によく読む雑誌を、表2から3つ選んで、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

7 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいと思っているゲームを、98ページの新作カレンダーのなかから3つ選び、その番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを98ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている
②様子を見てから買うかどうか決める
③買いたいと思わない
④すでに持っている

14 N64ディスクドライブについてあてはまるものを、13の項目から選んで、番号を書いてください。

15 N64振動パックについてあてはまるものを、13の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウパワー(SFC書き換えシステム)についてあてはまるものを、次の項目から選んで番号を書いてください。
①ぜひ利用したい
②利用したくない
③ニンテンドウパワーのことがよくわからない

17 アンケートハガキの表側の表に書かれたゲームのうち、自分で実際に遊んだことがあるものを、右に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について評価してください。採点方法は
(5) 良い
(4) やや良い
(3) 普通
(2) やや悪い
(1) 悪い
の5段階です。

●キャラクタ キャラクタの動き、かわいらしさや設定のおもしろさなどをチェック	●音楽・効果音 BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック	●お買い得度 ゲームソフトの値段が、内容とつり合っているかどうかをチェック
●操作性 ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック	●熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック	●オリジナリティ 斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入上の注意

アンケートハガキは、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて、1、2、3…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには、数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上にカギをつけないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表3、および98ページからの新作カレンダーにある、01や0001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

11月号プレゼント当選者発表!

爆ボンバーマン
群馬／池田量也 兵庫／坂田建次
千葉／野村光弘 和歌山／大谷拓也
東京／中山伸也 岡山／原田貢
静岡／谷村友章 福岡／東原洋介
愛知／小久保啓太 熊本／中村陽一

ゲームボーイギャラリー2
北海道／山本晃誠 京都／加藤豪宏
千葉／窪田真保 大阪／岡村浩一
東京／青木高志 兵庫／西井孝暢
岐阜／石井大介 和歌山／久保大宣
愛知／岩崎真大 広島／藤永智也

コナミGBコレクションVol.2
北海道／村上のり子 神奈川／北條裕之
山形／古瀬健 長野／芳野智孝
福島／斎嘉之 愛知／村瀬元隆
埼玉／石田恭章 大阪／田畠泰宏
東京／内尾紀彦 岡山／役重里枝

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便ハガキ

50 円
切手を
はってね!

105-□□

東京都港区東新橋1−1−16
(株)徳間書店/インターメディア・カンパニー
ファミマガ64編集部　行

1月号のプレゼントで欲しいもの　（　　ばん）

□□□-□□
住所

(ふりがな)
氏名

電話番号　（　　）

19 新作通信簿

ゲーム名		♫	¥		!!!	★
N64：Jリーグイレブンビート1997						
N64：ぷよぷよSUN64						
N64：HEIWAパチンコワールド64						

キリトリ線

アンケート回答欄　1月号

1
2
3
4
5
6
7
8
9 1位　2位　3位
10 1位　2位　3位
11
12
13
14
15
16

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

キリトリ線

豪華!!読者プレゼント

超満載!! N64・25本、SFC・1本、GB・19本

年末年始オールカタログ

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
①	プロ麻雀　極64	85
②	64大相撲	42,85
③	ファミスタ64	38,86
④	ＨＥＩＷＡパチンコワールド64	86
⑤	トップギア・ラリー	40,86
⑥	デュアルヒーローズ	86
⑦	スノボキッズ	86
⑧	カメレオン・ツイスト	44,86
⑨	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ64	36,87
⑩	エアロゲイジ	46,87
⑪	バーチャル・プロレスリング64	87
⑫	ウッチャンナンチャンの 炎のチャレンジャー　電流イライラ棒	88
⑬	シムシティ2000	49,88
⑭	新日本プロレスリング　闘魂炎導～Brave Spirits～	88
⑮	超空間ナイター　プロ野球キング2	49,89
⑯	ファイティングカップ	89
⑰	爆球連発!!　スーパービーダマン	89
⑱	コレクションポケット	89
⑲	トランプコレクションＧＢ	89
⑳	メダロット	90
㉑	プリクラポケット2　彼氏改造大作戦	90
㉒	コナミＧＢコレクションＶol.2	90
㉓	ポケットボンバーマン	90
㉔	超魔神英雄伝ワタル　まぜっこモンスター	90
㉕	スタースイープ	91
㉖	カラム一町の大事件	91
㉗	バックスバニーコレクション	91
㉘	牧場物語ＧＢ	91

マークについて



カタログで紹介しているソフトのタイトル部分に左のマークがあるものは、82ページの読者プレゼントの対象ソフトだ。マーク上部のナンバーを83ページのハガキに書いて送れば、抽選でマーク中に表記の人数にそのソフトをプレゼントしちゃうぞ!

N64 ワイルドチョッパーズ

セタ	11月28日発売予定
シューティング	6980円

操作感覚が新鮮!

戦闘ヘリを操り、敵全滅や特定物の破壊、大統領護衛といった任務を遂行する、3Dシューティング。十字キーと3Dスティックの組み合わせで、ヘリ特有の操作感を実現。

➡性能の異なる8種類のヘリから選択できる

N64 ディディーコングレーシング

任天堂	11月21日発売予定
レース	6800円

レースで冒険だ!

ゴールドバルーンを集める冒険要素のあるレース。コインを拾いつつ1位を目指す「シルバーコインチャレンジ」や、巨大ボスとのマッチレースなど、レース形式はさまざま。

➡アイテムバルーンで他のレーサーの邪魔ができる

⬇2～4人まで参加できる対戦プレイも可能。友達ととことん盛り上がっちゃおう!

⬆くるま、ホバー、ひこうきの、3種類の乗り物を乗りわけてレースに挑むのだ

N64 64大相撲 ②3名様

ボトムアップ	11月28日発売予定
スポーツ	7980円

力士育成が可能!

ポリゴン力士が激突する迫力の大相撲ゲーム。張り手はもちろんのこと、上手投げや内無双など、繰り出せる技も豊富。また、オリジナル力士を自分で育成することも可能だ。

➡3DスティックとCボタンユニットで力士を操作

⬇力士の育成では、さまざまなイベントが発生

⬆相手を豪快な技で土俵の外にほうり投げる! 力士と観客、どちらの気分も満喫できること請け合いだ!

N64 プロ麻雀極64 ①1名様

アテナ	11月21日発売予定
麻雀	6800円

プロ雀士と対局!

プロの雀士と対局できる、シリーズの最新作。「龍皇戦」や「鳳凰戦」などの本格的な対局が楽しめるほか、対局結果の分析や麻雀に関するクイズ、運勢診断もできる。

➡捨て牌は6枚切りと、何から何まで本格的

©Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by nitendo. ・Athena・SETA CORPORATION・BOTTOM UP

N64	デュアルヒーローズ ⑥ 3名様	ハドソン	12月5日発売予定
		格闘アクション	6980円

A-キャラと対戦

キャラデザインを雨宮慶太氏が手がけた格闘。対戦キャラを操るA-が複数あり、同じ対戦キャラでも操るA-が変わると、まったく異なる闘い方で勝負してくるのが特徴だ。



登場キャラクタはすべて特撮ヒーロー風の出で立ち

N64	スノボキッズ ⑦ 3名様	アトラス	12月12日発売予定
		スポーツ	6800円

レースと技で勝負

5人のかわいいキャラでスノボーレースが楽しめる。スノボーだけどコースは雪山に限らず、草原や砂漠などもアリ！ 実際のスノボーのような華麗な技を決めることも可能。



トリックプレイ（技）のインディを決めたぞ！



うおっ、妨害アイテム「パラシュート」を使われてしまった！ 仕返ししてやる！

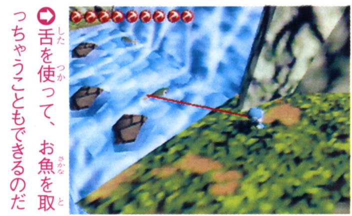


通常のレース以外に、華麗な技を競い合う「ハーフパイプ」競技もプレイできる

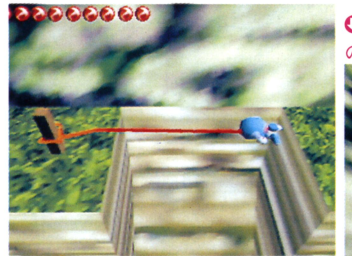
N64	カメレオン・ツイスト ⑧ 3名様	日本システムサプライ	12月12日発売予定
		アクション	6980円

舌アクションが○

伸びる舌を駆使して不思議なワンダーランドを冒険していくアクション。舌で敵をからめ捕ったり、舌を棒代わりにして大ジャンプするなど、独特のアクションが魅力だ。



舌を使って、お魚を取っちゃうこともできるのだ



杭に舌をからませて、崖をひとっ飛びに移動しちゃう、なんてこともできる！

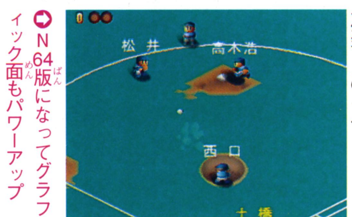


舌で敵をからめ捕ったら、吐き出して他の敵にぶつけて、やっつけちゃえ！

N64	ファミスタ64 ③ 3名様	ナムコ	11月28日発売予定
		野球	6800円

チーム育成が可能

野球ゲームの定番シリーズ最新作。新ゲームモード「君の最強チーム」では、野球選手をミニゲームで獲得したり、イベントで育成する、最強チーム作りが楽しめるぞ。



N64版になってグラフィック面もパワーアップ



「君の最強チーム」は本拠地を決めるところからスタート。最強チームを目指せ！



3Dスティックでの操作で、アップ・ダウンスイングの加減が可能になっている

N64	HEIWA パチンコワールド64 ④ 2名様	アムテックス／ショウエイシステム	11月28日発売予定
		パチンコ	7900円

平和4機種を収録

時間帯で店の混み具合や出玉が変わるリアルなパチンコが楽しめる。「CR・サクセスストーリーSP」「レモン牌」「美女大集合2」「CR・玉ちゃんハウス」の4機種を収録。



店内の様子はポリゴンでリアルに表現されている

N64	トップギア・ラリー ⑤ 3名様	ケムコ	12月5日発売予定
		レース	6980円

迫力のラリー体験

砂漠や雪道などの路面に加え、霧や雪、夜間の走行など、あらゆる自然環境でレースが楽しめる。急激なアクセルのオンオフが車の挙動に影響するなど、操作感覚もリアル。



10台のラリーカーから選択してレースに挑むのだ



激走中にクラッシュ!! 実はレースってこういうのが見どころだったりして…



ドライバー視点に切り換えたところ。はっきり言って、ハンパじゃない迫力っス！

©㈱ナムコ・HEIWA／AMTEX／ショウエイシステム・KEMKO／BOSS GAME STUDIOS, Inc. HUDOSON SOFT・ATLUS／RACDYM・JAPAN SYSTEM SUPPLY・カルチャーブレーン・Hexen Raven Software Corporation. All Right Reserved. Id Software Code licensed for use in Hexen／Id Software, Inc. All Rights Reserved. Published by Id Software, Inc. Distributed by GAMEBANK Corporation, under Sublicense from GT Interactive Socftware Corp. Hexen for N64 deveroped by Software Creations（Holdings）Limited for Id Software, INC.



フルポリゴンキャラのテニスゲーム。服は着せ替えができるらしいぞ

—N64ソフト小話— スポーツものって多い？

最近のN64のラインナップは、スポーツものが多くなってきた。これからの寒〜い冬とぽっかぽかの春に、熱くて、スカッと楽しみたいよね。そんな1本として、ハドソンが『Let's スマッシュ』を発表。3Dスティックで操作するN64初のテニスゲームだ。発売時期は来春、価格は未定だ。

N64 飛龍の拳ツイン

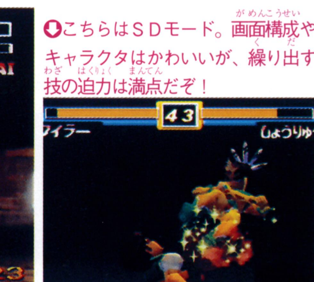
カルチャーブレーン	12月18日発売予定
格闘アクション	6980円

キャラは2タイプ

デフォルメキャラの「SDモード」と8頭身キャラの「リアルモード」の2種類の格闘を用意。アイテムでキャラを強化したり、段位認定ができるなど、異なる遊び方が可能。


リアルモードでは8頭身のかっこいいキャラが闘う


リアルモードでプレイヤーの段位を認定中！


こちらはSDモード。画面構成やキャラクタはかわいいが、繰り出す技の迫力は満点だぞ！

N64 エアロゲイジ 11 5名様

アスキー	12月19日発売予定
レース	7800円

未来感覚のレース

最高時速1000キロメートルを超える、エアロマシンを操縦する、スピード感あふれるレースゲーム。マシンは加速やハンドル操作など、特徴の異なる5台から選択できる。


コース上を、浮遊しながら爆走していくのだ！


友達とサシで勝負できる対戦が可能。上下2分割画面でバトルが展開するぞ


コース上には円形のチューブ内を滑走する場所も存在！ 壁や天井も走れるのだ

N64 ヘクセン

ゲームバンク	12月18日発売予定
シューティング	6800円

怪物と迷宮に挑め

モンスターやトラップが潜むダンジョンを進んでいく3Dアクション。プレイキャラは戦士、魔術師、僧侶の3人から選択できる。また、4人までの対戦や協力プレイが可能。


異形のモンスターを倒しながらダンジョンを進め！

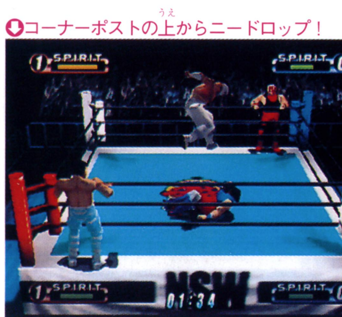
N64 バーチャル・プロレスリング64 12 3名様

アスミック	12月19日発売予定
プロレス	6800円

選手も技も豊富！

多彩なスタイルの選手が登場する豪華なプロレス。使える技の数も1000種類以上と超豪華！ また、4人同時プレイではタッグマッチのほかにバトルロイヤルも楽しめる。


ローリングソバットがアゴにクリーンヒット!!


コーナーポストの上からニードロップ！


腕への関節技が決まった！ カメラが近づいてリングの状況を拡大。カメラワークもバッチリだ！

N64 ハイパーオリンピック イン ナガノ64 9 3名様

コナミ	12月18日発売予定
スポーツ	6800円

12種目に挑戦！

冬季オリンピックの8競技（全12種目）に挑戦できる。ボタンをタイミングよく押すものや、3Dスティックで選手をコントロールするものなど、簡単な操作で楽しめる。


遊べる12種目の1つ、スピードスケートだ


長野オリンピックから正式種目となる、ハーフパイプにもチャレンジできるぞ


アルペンスキーの競技では、3Dスティックで選手の動きをコントロールする

© 長野オリンピック公式ライセンス商品（NAOC L-395）／・ASCII Corp. ／ LOCOMOTIVE Co., Ltd・ASMIK／AKI

N64 シムシティ2000

14 3名様

イマジニア	12月21日発売予定
シミュレーション	6800円

宇宙がテーマだ!

N64版は宇宙をテーマにしたストーリーに沿って、町を作っていく。ストーリー展開にしたがって、お見合いイベントや宇宙モンスターとの戦いなど、ミニゲームが楽しめる。



➡目標を目指してステキな町作りを楽しもう!

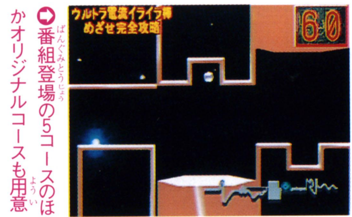
N64 ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

13 3名様

ハドソン	12月19日発売予定
アクション	5980円

番組コースを再現

テレビ番組で話題の「電流イライラ棒」を再現したソフト。電流の流れる導線で構成されたコース内を、金属製のイライラ棒で、導線に接触させずにゴールを目指すのだ。



➡番組登場の5コースのほかオリジナルコースも用意

N64 新日本プロレスリング 闘魂炎導 ～Brave Spirits～

15 3名様

ハドソン	'98年1月4日発売予定
プロレス	6980円

選手の肉声も再現

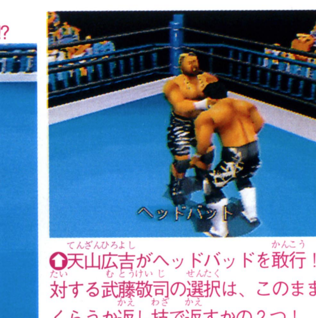
「新日本プロレス」の選手が実名で登場するプロレスゲーム。名前だけでなく、選手の動きや技の入り方、観客に対するアピールなども、本物そっくりに再現されている。



➡4人入り乱れてのタッグマッチプレイも可能だ

⬇小川直也の必殺技炸裂! 橋本、大ピンチ!?





⬆天山広吉がヘッドバッドを敢行! 対する武藤敬司の選択は、このままくらうか返し技で返すかの2つ!

N64 ヨッシーストーリー

任天堂	12月21日発売予定
アクション	6800円

絵本の世界を冒険

ベビークッパの魔法で絵本にされてしまった「ヨッシーアイランド」を救うため、ちびこヨッシーたちが活躍するアクション。6ページ、全24ステージが用意されている。



➡白銀世界など、ファンタスティックなステージが満載



⬆液状の不思議な敵がヨッシーに襲いかかる!

⬇トンカチのような仕かけに乗って空中移動。このような離れ業が必要な場所も存在しているぞ

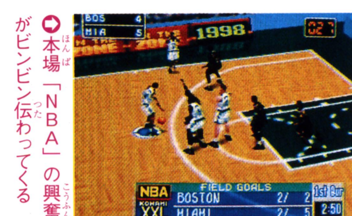


N64 NBA IN THE ZONE'98

コナミ	'98年1月29日発売予定
スポーツ	7800円

NBAの興奮を!

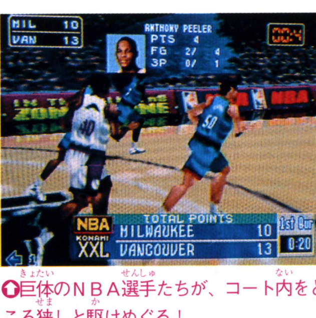
NBAの雰囲気を満喫できる、迫力のバスケットボールゲーム。場内アナウンスに、シカゴブルズのスタジアムアナウンサーである「ビル・クレイ」氏を起用している。



➡本場「NBA」の興奮がビンビン伝わってくる

⬇トリッキーな動きで相手を翻弄し、華麗でド迫力のシュートを決めてやれ!!





⬆巨体のNBA選手たちが、コート内をところ狭しと駆けめぐる!

N64 64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

バンダイ	12月中旬発売予定
ボードゲーム	6800円

ボードゲームです

マップの上を進み、止まったマスにしたがって「たまごっち」を育成していくボードゲーム。自分の「たまごっち」を、誰よりも早く「アダルトっち」に成長させれば勝ちだ。



➡イラストそのまんまの、とっても楽しげな画面

⬇止まったマスでさまざまな育成イベントが発生。クリアすれば成長させられるぞ





⬆「たまごっち」誕生の瞬間。これからマップを進んで上手に成長させてあげよう

©HUDSON SOFT／テレビ朝日・NINTENDO・BANDAI／NINTENDO／HUDSON SOFT・Maxis, Inc. All rights riserved worldwide.・HUDSON SOFT／New Japan Pro-Wrestling・NBA Properties, Inc. All rights reserved.／KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

GB 13色対応 コレクションポケット

19 5名様

ナグザット	11月21日発売予定
バラエティ	3980円

ミニゲームが10本

ポーカーにブラックジャック、スロットゲームやビンゴゲームのほか、レースやシューティングなど、手軽に楽しめるミニゲームが10種類も詰まった、バラエティソフト。



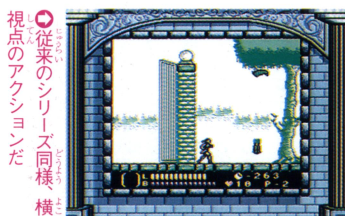
➡収録されたゲームの1つ「バトルレーサーキット」

GB 13色対応 悪魔城ドラキュラ 〜漆黒たる前奏曲〜

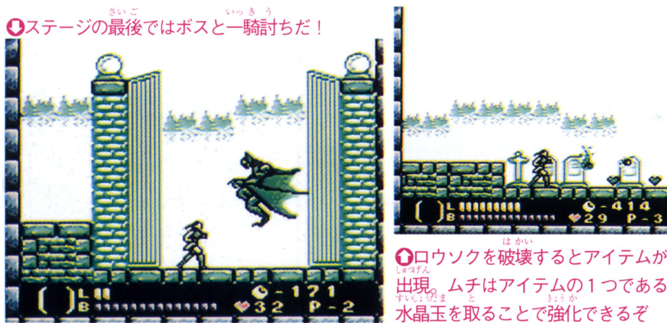
コナミ	11月27日発売予定
アクション	3980円

主人公は美少女だ

美少女ヴァンパイアハンターが主人公の、シリーズの最新作。シリーズおなじみの武器であるムチのほか、ソウルウェポンやバーニングモードなどの新戦闘システムを用意。


➡従来のシリーズ同様、横視点のアクションだ

⬇ステージの最後ではボスと一騎討ちだ！


⬆ロウソクを破壊するとアイテムが出現。ムチはアイテムの1つである水晶玉を取ることで強化できるぞ

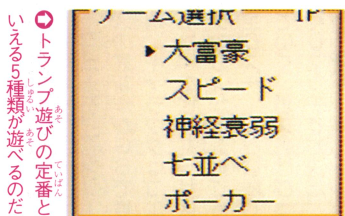
GB 13色対応 トランプコレクションGB

20 3名様

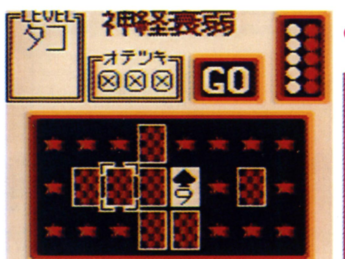
ボトムアップ	11月28日発売予定
その他	3980円

手軽にトランプ！

大富豪、スピード、神経衰弱、七並べ、ポーカーの5種類のトランプゲームが、これ1本で楽しめるソフト。ゲーム中に登場するキャラクタは、唐沢なをき氏が描いている。



➡トランプ遊びの定番といえる5種類が遊べるのだ



⬆誰でも知ってる神経衰弱。でも"神経衰弱"って、すごいネーミングだよね（笑）

⬇紳士のギャンブル（？）、ポーカー。狙うはロイヤルストレートフラッシュか!?



N64 超空間ナイター プロ野球キング2

16 3名様

イマジニア	'98年1月発売予定
野球	6980円

選手作成が可能に

フルポリゴン野球のシリーズ第2弾。ホームラン競争やストラックアウトなどが楽しめる「アタックモード」と、選手のトレードが可能な「エディットモード」が追加された。



➡西武の松井選手。操作方法は前作そのままだ



⬆選手のトレードやオールスターチームの編成ができるエディットモードも健在

⬇既存の球場以外に、このような地面が岩になった仮想の球場も用意されているぞ



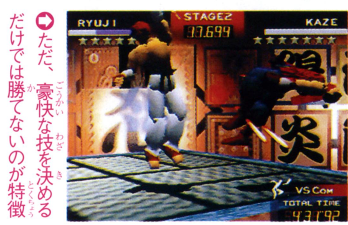
N64 ファイティングカップ

17 3名様

イマジニア	'98年1月発売予定
格闘アクション	6800円

新システムの格闘

体力を0にするのではなく、特定の条件を満たして相手に勝利する新システムの格闘。勝ち方によって獲得ポイントが変化し、1ラウンド7ポイント先取で試合が行われる。



➡ただ、豪快な技を決めるだけでは勝てないのが特徴



⬆投げ技を決めれば、2ポイント獲得できる

⬇獲得できるポイントは低いが、相手をリングの外にたたき落とすのも勝利条件の1つだ



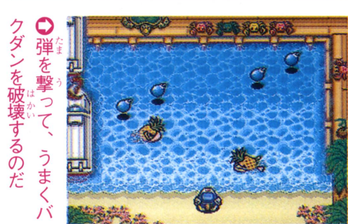
SFC 爆球連発!! スーパービーダマン

18 3名様

ハドソン	12月19日発売予定
シューティング	4800円

ビーダマン最新作

ビーダマンを操作して弾を飛ばし、爆弾を破壊していく、パズル要素のあるシューティング。バトルモードは前作のポイント先取制から、相手を場外に弾き飛ばす形に変更！


➡弾を撃って、うまくバクダンを破壊するのだ

©Genki Co., Ltd. ／Imagineer Co., Ltd. ／(社) 日本野球機構／IBM-BIS・Genki Co.,Ltd. ／Imajineer Co., Ltd.・HUDSON SOFT・naxat soft・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.・BOTTOM UP

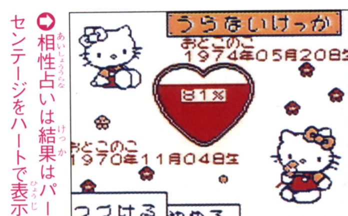
サンリオ うらないパーティ

GB 13色対応

イマジニア	12月5日発売予定
その他	2980円

ピューロな占い

サンリオのキャラクタ「バッドばつ丸」と「ハローキティ」がそれぞれ運勢と相性を占ってくれる。自分や相手の、生年月日や血液型を入力することで、結果を教えてくれる。



➡相性占いは結果はパーセンテージをハートで表示

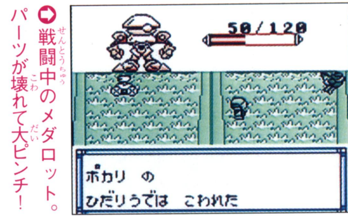
メダロット

GB 13色対応　21 6名様

イマジニア	11月28日発売予定
シミュレーション	3980円

ほしいパーツを奪え

各部のパーツを交換しながら、自分のメダロットを強くしていくRPG。このゲームは「カブト」と「クワガタ」の、タイプの異なる2種類のロムが発売されるのだ。



➡戦闘中のメダロット。パーツが壊れて大ピンチ！

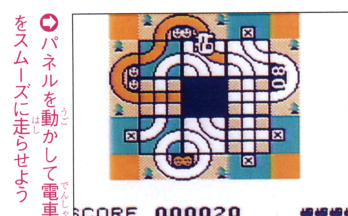
コナミGBコレクションVol.2

GB 13色対応　23 3名様

コナミ	12月11日発売予定
バラエティ	3980円

名作揃いの第2弾

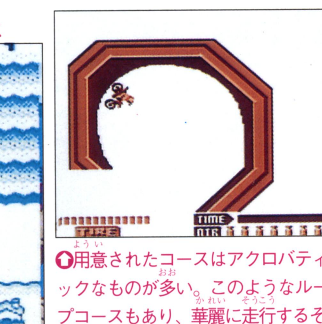
コナミの過去の名作が楽しめる、シリーズの第2弾。今回の収録作品は、『ツインビーだ!!』『がんばれゴエモン』『モトクロスマニアックス』『ガッタンゴットン』の4本。



➡パネルを動かして電車をスムーズに走らせよう

⬇滝の前で待ち構えていたステージ2のボス





⬆用意されたコースはアクロバティックなものが多い。このようなループコースもあり、華麗に走行するぞ

プリクラポケット2 彼氏改造大作戦

GB 13色対応　22 2名様

アトラス	11月29日発売予定
シミュレーション	3980円

サエない彼を改造

プレイヤーは女子高生に扮し、彼氏を自分好みの男性に変えていく恋愛シミュレーション。学校で彼と会話をして、いろいろなアドバイスをすることで、彼氏は変化していく。

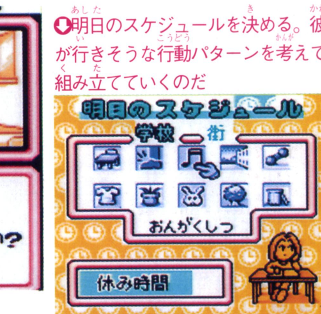


➡この彼をどこまで変えることができるかな？



⬆3択の中から状況に合ったものを選ぼう

⬇明日のスケジュールを決める。彼が行きそうな行動パターンを考えて組み立てていくのだ



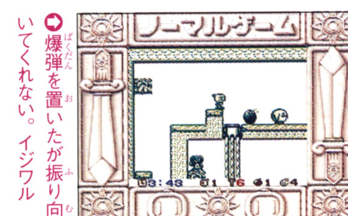
ポケットボンバーマン

GB 13色対応　24 3名様

ハドソン	12月12日発売予定
アクション	3980円

横型ボンバーマン

横スクロール型アクションゲームの『ボンバーマン』。このゲームではボンバーマンはジャンプすることができ、ステージ構成もパズル的な要素が盛り込まれているのだ。



➡爆弾を置いたが振り向いてくれない。イジワル



⬆ボンバーマンのコントロールが難しい

⬇ゲームモードは2種類。ボンバーマンがジャンプし続ける「ジャンプゲーム」は難易度を選べる



がんばれゴエモン ～黒船党の謎～

GB 13色対応

コナミ	12月4日発売予定
アクション	3980円

年末もゴエゴエ

『ゴエモン』シリーズの最新作がGBで登場。キャラクタはゴエモン、エビス丸、サスケの3人から選択でき全5ステージを冒険していく。ボス戦はびっくりマッチで対決だ。



➡城下町の人に話しかけて情報を収集していく

⬇エビス丸を使ってのプレイ。オートマッピングしてくれるので洞窟も迷わないぞ





⬆場内は迷路のように入り組んでいる。早く敵を倒して先を急ごう！

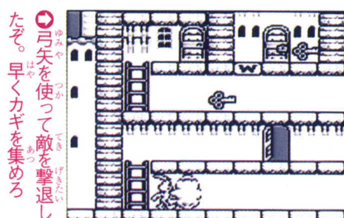
©Imagineer Co., Ltd. ／NATSUME Co., Ltd. ・ATLUS・KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.・サンリオキャラクター©' 76, ' 93, ' 97,SANRIO Co., Ltd.・HUDSON SOFT

GB 13色対応 バックスバニーコレクション 28 3名様

ケムコ	12月19日発売予定
アクション	3480円

バニーゲーム集合

海外で好評だった、「バックスバニー」のゲームが2種類楽しめるこのゲーム。収録作品は、『バックスバニー』と、『バックスバニー　クレイジーキャッスル』の2本だ。



➡弓矢を使って敵を撃退したぞ。早くカギを集めろ

GB 13色対応 牧場物語GB 29 3名様

ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	12月下旬発売予定
シミュレーション	3980円

牧場拡大が目的

人気の高かったSFC版『牧場物語』のリメイク。牧場を大きくしていくのが目的で、牛や鶏を自分の牧場で育てることが可能。通信ケーブルで動物の交換もできるのだ。



➡それなりに苦労をしないと牧場拡大は難しい



⬆一匹一匹、体調を診ていくのも仕事の1つ

⬇動物を買うことができる。そのほかにも牛のエサや、鶏のエサ、薬なども売っているので便利だ

GB 13色対応 ニューチェスマスター

アルトロン	'98年1月発売予定
チェス	4500円

本格GBチェス

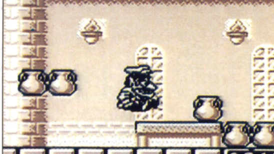
GBで本格的なチェスが堪能できるこのゲーム。ゲームのレベルは16段階あり、実力に合わせた対局が楽しめるのだ。また日本語表示も可能なので、初心者にも分かりやすい。



➡相手の一手先を見込して対局していこう!!

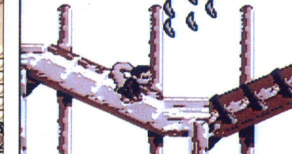
これからのGB期待作2タイトルを紹介!!

ワリオランド2



⬆マリオと違った魅力を持つワリオ。悪い奴もたまには主役になれる

ドンキーコングランド2



⬆GB版『ドンキーコング』は数えてみるとこの作品で3本目となる

GB 13色対応 超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター 25 3名様

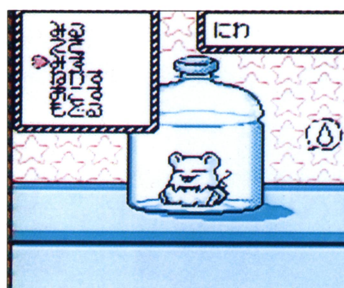
バンプレスト	12月12日発売予定
シミュレーション	3800円

もんペットを育成

テレビ東京系列で放送中の「超魔神英雄伝ワタル」に登場するモンスター、「もんペット」を育てていくシミュレーションゲーム。もんペット同士を合体させることも可能だ。



➡洞穴の中で散歩するハムチュ。喜んでいるようだ



⬆このようなペットボトルの中で暮らしている

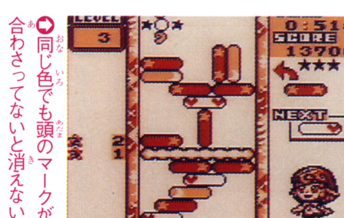
⬇話しかけると、ちゃんと反応してくれる。しつけをしたりして、もんペットを育てるのだ

GB 13色対応 スタースイープ 26 5名様

アクセラ	12月19日発売予定
パズル	3800円

置きかたがカギ

カーソルを操作してブロックを発射。ブロックには星などのマークが表示されていて、同色のブロックの、同じマークを2つ以上並べてブロックを消していくパズルゲーム。



➡同じ色でも頭のマークが合わさってないと消えない

GB 13色対応 カラムー町の大事件 27 5名様

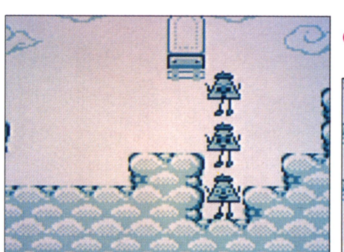
スターフィッシュ	12月19日発売予定
アクション	3800円

お菓子で反撃

スナック菓子でおなじみの人気キャラクタが活躍するパズルゲーム。ゲームに出てくるアイテムは「カラムーチョ」や「ポリンキー」など実際販売されているお菓子ばかり。



➡カラムーチョを食べて辛さ爆発！　超音波を発射だ



⬆「ポリンキー」を取るとスリーポリンキーズに変身。これで高いところも登れるぞ

⬇「チビノワ」のアイテムを取ると、丸太に乗って水面を移動することができる

©サンライズ／RED／テレビ東京／ASATSU／BANPRESTO・AXELA・STARFISH INC.／DENTSU・TOPICS／FREEQSOFT・Victor Interactive Software Inc.・KEMCO／Warner Bros.・ALTRON CORPORATION／The softwear toolworks, Inc.・Nintendo・Nintendo

超ウルトラ技

CHO ULTRA TECHNIC

雪が積もった白銀のグラウンドで試合を楽しめるウル技が、今月のエースだ！

金



雪の上でキックオフ

Jリーグイレブンビート1997

北海道／佐々木雄一郎クン

トーナメントモードの、雪のグラウンドでプレイすることができるウル技を紹介するぞ。

まず、オプションモードのオリジナルクラブエディットを選んで、オリジナルクラブを作成する。そして、トーナメントモードを選んで、トーナメント名を「ハドソン○○○○（○○○○の部分は自由に入力）」と入力しよう。このあと、大会ルールを自由に設定してトーナメント戦を始めると、天気が雪の状態でプレイできるのだ。さらに、このトーナメント戦で優勝したあとセーブすると、トーナメント以外のモードでも、天気が雪の状態のホワイトスタジアムでプレイできるようになる。

⇩トーナメントモードで、たとえば「ハドソンカップ」と入力する

⇧お気に入りの選手を集めて、オリジナルクラブを作成しよう

⇧すると、天気が雪の状態でトーナメント戦が始まるのだ

⇩グラウンドが一面雪に覆われているため、ボールがほとんど転がらないぞ

⇧さらに、この雪が降っているトーナメント戦で優勝しよう

⇩この画面でセーブすれば、ほかのモードでも天気を雪にできる

技彦のミニサポート

雪上での戦法

雪の積もったグラウンドでは、通常のグラウンドと同様のプレイは通用しません。なぜなら、けったボールが雪で勢いを失ってしまい、ほとんど転がらずに止まってしまうからです。このため、ディフェンス時にボールをカットしたときは、大きくクリアしてしまったほうがボールが止まることがなく、安全に攻撃に転じられます。また、攻撃時はペナルティエリア内に落ちるように高いボールをけると、キーパーの届かないところでボールが止まるので、そこへ選手を走らせておけばフリーでシュートできますよ。

⇦大きくボールをけって、そこへ選手を走り込ませましょう

銀 ニンテンドウ64

世界の強豪チーム出現

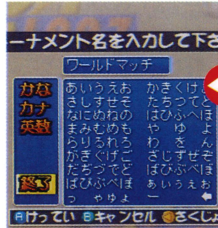
Jリーグイレブンビート1997

福島県／青木浩之クン

Jリーグモードで優勝すると、オプションモードに日本代表エディットの項目が追加されるので、これを選んで日本代表チームを作る。そして、トーナメントモードを選択して、トーナメント名を「ワールド○○○（○○○○の部分は自由に入力）」もしくは「こくさい○○○○（○○○○の部分は自由に入力）」と入力しよう。このあと、大会ルールを自由に設定してトーナメント戦を始めると、ブラジルやドイツなど世界の強豪を相手にプレイできるぞ。



Jリーグモードで優勝したら、日本代表チームを作成しよう



トーナメントモードで、「ワールドマッチ」と入力



すると、世界の強豪16チームが出場するトーナメント戦が始まるのだ



自分で日本代表を操作して、韓国とのワールドカップ予選を再現することもできる

銀 ニンテンドウ64

キャラセレクトの秘密

ぷよぷよSUN64

北海道／立花真里クン

「ふたりでぷよぷよ」のキャラセレクトで、特定のキャラにカーソルを合わせてスタートを押し続けると、いろいろなことができる。カーソルを合わせるキャラと効果は次のとおり。

アルルの場合は隠しキャラのカーバンクルが出現し、シェゾの場合は隠しキャラのサタンが出現する。ドラコケンタウロスの場合は1Pと2Pのキャラが入れ替わり、ルルーの場合はキャラがランダムに決定される。また、ぞう大魔王の場合は、全キャラがぞう大魔王になる。

右下の表に示したキャラにカーソルを合わせてスタートを押し続ける



「ふたりでぷよぷよ」のキャラセレクト画面でいろいろなことができるぞ



これらのウル技は併用できるので、隠しキャラどうしの対戦も可能だ

キャラ名	効果
アルル	隠しキャラのカーバンクルが使えるようになる
シェゾ	隠しキャラのサタンが使えるようになる
ドラコケンタウロス	1Pのキャラと2Pのキャラが入れ替わる
ルルー	キャラがランダムに決定される
ぞう大魔王	すべてのキャラがぞう大魔王になる



銅 ニンテンドウ64

復活をジャマする

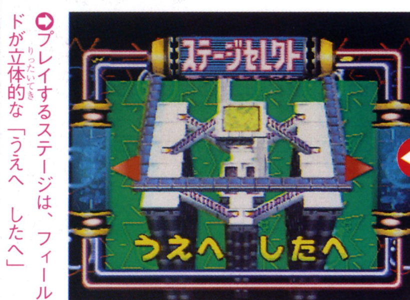
爆ボンバーマン

長崎県／前田亮太クン

バトルモードのシングルバトルを選び、「うえへ　したへ」のステージでゲームを始める。そして、2Pか4Pのプレイヤーを倒したら、すばやくそのキャラの復活地点（ゲーム開始時に2Pか4Pがいた場所）まで移動しよう。すると、2Pか4Pが復活して空から降りてきても自分のキャラの頭ではじかれて、また海に落とされてしまうのだ。この場所から動かなければ、相手の復活を何度でもジャマすることができるぞ。



バトルモードを選んだあと、シングルバトルでゲームをスタートしよう



プレイするステージは、フィールドが立体的な「うえへ　したへ」



まず、フィールドの下側にいる2Pに対して攻撃をしかける



相手を倒したら、すかさず復活地点に向かって移動しよう



復活した2Pが、待ち伏せしていたキャラの頭ではじかれた



海に落ちてしまい、復活することができない。勝負の世界は厳しいのだ

©HUDSON SOFT／JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION・COMPILE・HUDSON SOFT

ウル技コレクション



ゲームボーイ

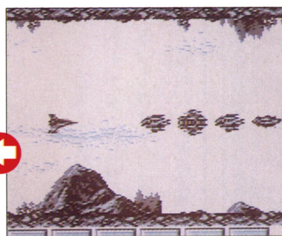
コナミGBコレクションVol.1

山口県／大田章クン

『グラディウス』で楽々プレイできるパワーアップコマンドと、『コントラ』のBGMを聴けるウル技を紹介しよう。

パワーアップ

ゲーム中にポーズをかけたあと、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐの順にボタンを押す。このあとポーズを解除すると、ミサイル、レーザー、オプション2個、バリアを装備した状態でプレイできるのだ。



⬆スタート直後でも、ポーズ中にコマンドを入力すれば…

ポーズ中に上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐの順にボタンを押す



⬇このとおりパワーアップした装備に。ただしこのウル技は1度しか使えないぞ

サウンドテスト

タイトル画面が完全に表示されたあと、上、下、左、右、Ⓑ、Ⓐ、スタートと押すと、サウンドテストモードになる。ここでは十字キーの上下で曲を選び、Ⓐで聴くことができるぞ。



⬆「コントラ」の文字が止まったのを確認してからコマンドを入力

タイトル画面が完全に表示されたあと上、下、左、右、Ⓑ、Ⓐ、スタートの順にボタンを押す



➡サウンドテストが登場した。これで、いつでも好きな曲を聴けるね

COMチームの逆襲



ニンテンドウ64

Jリーグイレブンビート1997

愛媛県／数本直樹クン

タイトル画面が表示されているときに、Cボタンユニットを上4回、右6回、下2回、左2回の順に押す。ここで「ハットトリック」と声がしたらコマンド入力は成功。このあと普通にゲームを始めて、ゲームルール設定画面のCOMレベルを選択すると、通常の3つの難易度のほかに「つよすぎ」の項目が新たに出現しているのだ。

このモードでのCOMチームの強さは、まさに強すぎ。強烈で華麗なプレイのCOMチームと対戦して腕をみがこう。



⬆デモ画面が終わったあとの、このタイトル画面からコマンドを入力する

Cボタンユニットを、上4回、右6回、下2回、左2回の順に押す



⬆入力に成功したら、さっそくCOMとの対戦を始めてみよう



⬅「つよすぎ」が登場。腕に自信のあるプレイヤーは挑戦してみよう

大海原で泳ごう



ニンテンドウ64

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～

富山県／山崎伸悟クン

サスケが飛行の術を使えるようになったら、はぐれ町にある関所を通ってムサシへ行く。そして、海岸線にあるさくが石垣と接しているところで、3Dスティックを石垣のほうに倒しながらサスケの飛行の術を使おう。すると、サスケがさくを飛び越してしまい、向こう側に着地するのだ。さらに、このあと海を泳げるが、どんどん海を進んでいくと背景が空になり、キャラが落下を始めて操作できなくなる。なお、この状態はしばらくすると元に戻る。



⬆ムサシの海岸線にあるさくを飛行の術で飛び越える



⬇向こう側に着地できたら成功。眼前には砂浜と大海原



⬆海をどんどん泳いでいこう。キャラはサスケ以外にチェンジしてもOK



⬇海を泳いでいると、そのうち背景が空に変化。キャラは落下していくのみだ

みんなの伝言板

ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット 最後の方はジョゼットと話ができなくて、さみしかったです。いい子だったよと言ってあげたかったのに…（広島県／山崎恵子さん・38歳）。**ポケットモンスター** ずっと入院してるのでゲームボーイしかしてないけど、『ポケモン』は本当におもしろいです（大阪府／田内章子さん・22歳）。**スターフォックス64** スリッピーにアーウィンは高級機すぎると思う（千葉県／青木渉クン・18歳）。

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、キミの郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号、そして技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。ちなみに同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグ～ンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・賞品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ハガキ

↓うら
- ゆうびんばんごう
- じゅうしょ
- なまえ（フリガナ）
- とし
- でんわばんごう
- 技の内容

↓おもて
50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

FAXの場合は24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

木コイン

ニンテンドウ64 敵のアジトを爆破
爆ボンバーマン
静岡県／田崎和佳子クン

ストーリーモードのブルーリゾートを始めたら、2階の窓が開いている建物の前まで進む。そして、窓にボムを投げ込むと、建物から敵がぞろぞろ逃げ出して来て、次々に倒れてしまうのだ。倒れた敵からはアイテムが山ほど手に入るぞ。

⬇平和なブルーリゾートに今、爆弾男の魔の手が伸びる

⬆窓が開いている建物を発見。すかさず爆弾を投げ入れろ

⬇次々と倒れる敵。アイテムのためだ、許してくれ

⬆窓の開いた建物は2ヵ所ある。ここにも爆弾を投げ込め！

ニンテンドウ64 小判の神が再登場
がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～
東京都／高橋慎一クン

コンピラ山の境内にあるさい銭箱に小判を5枚入れると、小判の神からゴエモンの武器である炎の小判をもらえる。このあと、再びさい銭箱に小判を5枚入れると、小判の神のメッセージを見ることができるぞ。

⬇炎の小判入手後、再び小判を5枚入れよう

⬆小判の神が再登場。アイテムは1回しかもらえないみたい

ゲームボーイ マリオがワリオに
ゲームボーイギャラリー2
京都府／シンちょんマンクン

『ヘルメット』のいまモードで、100点未満の点数でゲームオーバーになる。そのあと、「RETRY」を選んで再びゲームを始めると、自分のキャラがワリオになっているぞ。

⬇100点に届かなかった。ここで「RETRY」を選ぶと…

⬆マリオに代わってワリオが登場だ

ゲームボーイ データを消す
ゲームボーイギャラリー2
京都府／シンちょんマンクン

タイトル画面で上、上、下、下、左、左、右、右の順に方向キーを押す。すると、ハイスコアや獲得したパネルなどのセーブデータが消えて、ソフトを買ってきた直後の状態に戻る。

⬇大切なデータがある人は試さないように！

⬆今までの苦労がすべて水の泡に。ああ…

ゲームボーイ フレームが変わる
ゲームボーイギャラリー2
大阪府／山本龍希クン

ゲームのプレイ中にポーズをかけるか、ゲームオーバーになってメニュー画面を表示させる。ここでⒷボタンを押すと、メニュー画面の周りのフレームを変えることができる。フレームは全部で21種類もあるぞ。

➡まさかこんなメッセージ画面にも、遊びが隠されていたとは

©KONAMI・HUDSON SOFT／JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION・HUDSON SOFT・Nintendo


ゲームボーイの
専門誌
新作情報から
攻略記事までGBのことがつまった1冊
12月5日ごろ
発売！
Tim
発売：株式会社徳間書店／
インターメディア・カンパニー
GAME BOY
Magazine
センター企画
ポケモン赤・緑・青
総集編
NO.1 価格未定
ニンテンドウ
スペースワールド
'97最新レポート
ドラゴンクエスト
モンスターズ
〜テリーのワンダーランド〜
特集
ポケットモンスター金・銀
※お問い合せは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当（03-3573-8613）までお願いします。

ゲームの歩き方Magazine 攻略大技林 発進！

こうりゃくだいぎりん

超厚420ページ

あれもこれもたくさんプレイしたい！
1本のゲームをとことん楽しみたい

マップがすごい

難解な3Dダンジョンや、広大なRPGのフィールド、どんな地形でも迷わず進める安心設計

チャートがすごい

ゲームの流れに沿って、メインイベントはもちろんサブイベントまでしっかりフォロー

データがすごい

アイテムリストやユニットデータ、そのゲーム独特の秘密のステータスなど、細かいデータも一目で分かる

ゲームの歩き方Magazine
PlayStation 12月20日号増刊
SATURN FAN 3誌共同
ファミマガ64 総力編集

攻略大技林（だいぎりん）

初秋発売の全機種・全ゲーム総数107本完全掲載！

VOL.1

790円

●寄り道情報満載
ファイナルファンタジーVII インターナショナル 32P

ブレス オブ ファイアIII

12P RONDE<ロンド>〜輪舞曲〜

●データもマップも万全!!
スーパーロボット大戦F 49

12P ●序盤徹底解析 デビルサマナー ソウルハッカーズ

ナムコミュージアム アンコール

フロントミッション セカンド 43P

DEAD OR ALIVE

全107本サポートの攻略大技林（こうりゃくだいぎりん）は

9月から10月までに発売された全ゲームはもちろん、旬のゲームも盛り込んで完全掲載。ゲームに役立つウルテク、やり込み情報満載で、ゲームがもっと楽しくなる

11月28日(金)発進予定!!

発売：（株）徳間書店／インターメディア・カンパニー

●書店にない場合は、下記にお問い合わせ下さい。通販も取り扱っております。

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当(03-3573-8613)までお願いいたします。

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格	アンケート番号
11月21日	スーパーファミマガ64DD	TIM	9800円	777

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトル前に[64DD]とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のもの、[13色]とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のものです。●タイトル右側にある3ケタの番号はP82のアンケートに対応しています。●ニンテンドウパワー(書換サービス)の発売日はサービス開始の日付です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
発売日未定	ジャングル大帝(仮称)	任天堂	未定	059
	[64DD]スーパーマリオ64 2(仮称)	任天堂	未定	060
	[64DD]スーパーマリオRPG2(仮称)	任天堂	未定	061
	[64DD]ゼルダの伝説64(仮称)	任天堂	未定	062
	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	未定	063
	スノーボーディング(仮称)	任天堂	未定	064
	[64DD]パイロットウイングス64 2(仮称)	任天堂	未定	065
	バギーブギー(仮称)	任天堂	未定	066
	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	未定	067
	ピカチュウげんきでちゅう(仮称)	任天堂	未定	068
	[64DD]ファイアーエムブレム64(仮称)	任天堂	未定	069
	[64DD]ポケットモンスター64(仮称)	任天堂	未定	070
	ボディハーベスト(仮称)	任天堂	未定	071
	金田一少年の事件簿(仮称)	ハドソン	未定	072
	Let's スマッシュ	ハドソン	未定	073
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	7800円	074
	ミッション・インポッシブル	ビクターインタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	未定	075
	スペースダイナマイツ	ビック東海	未定	076
	フライトシミュレーター(仮称)	ビデオシステム	未定	077
	レースゲーム(仮称)	ビデオシステム	未定	078
	トニックトラブル	UBIソフト	未定	079

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
12月19日	爆球連発!! スーパービーダマン	ハドソン	4800円	201
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	202
	ロックマン&フォルテ	カプコン	未定	203
	ああっ女神さまっ(仮称)	KSS	10800円	204
	HEIWA Parlor! Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	5200円	205
	マジックボール	プランニングオフィスワダ(POW)	6800円	206

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
11月21日	[13色] コレクションポケット	ナグザット	3980円	401
27日	[13色] 悪魔城ドラキュラ~漆黒たる前奏曲~	コナミ	3980円	402
28日	[13色] Z会究極の英語構文285	イマジニア	2480円	403
	[13色] Z会究極の英語構文285 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	404
	[13色] メダロット(カブトバージョン)	イマジニア	3980円	405
	[13色] メダロット(クワガタバージョン)	イマジニア	3980円	406
	[13色] トランプコレクションGB	ボトムアップ	3980円	407
29日	[13色] プリクラポケット2 彼氏改造大作戦	アトラス	3980円	408
12月4日	[13色] がんばれゴエモン~黒船党の謎~	コナミ	3980円	409
5日	[13色] サンリオうらないパーティ	イマジニア	2980円	410
11日	[13色] コナミGBコレクションVol.2	コナミ	3980円	411
12日	[13色] ポケットボンバーマン	ハドソン	3980円	412
	[13色] 超魔神英雄伝ワタル まぜっこモンスター	バンプレスト	3800円	413
19日	[13色] スタースイープ	アクセラ	3800円	414
	[13色] バックスバニーコレクション	コトブキシステム(ケムコ)	3480円	415
	[13色] カラムー町の大事件	スターフィッシュ	3800円	416
下旬	[13色] 牧場物語GB	ビクターインタラクティブ ソフトウエア(パック イン ソフト)	3980円	417
'98年1月下旬	[13色] ネクタリスGB(仮称)	ハドソン	未定	418
未定	[13色] ニュー チェスマスター	アルトロン	4500円	419
	[13色] 中学入試に出た!要点ランク順 慣用句・ことわざ210(仮称)	イマジニア	未定	420
	[13色] 中学入試に出た!要点ランク順 慣用句・ことわざ210 スペシャルエディション(仮称)	イマジニア	2980円	421
	[13色] 中学入試に出た!要点ランク順 四字熟語288(仮称)	イマジニア	未定	422
	[13色] 中学入試に出た!要点ランク順 四字熟語288 スペシャルエディション(仮称)	イマジニア	2980円	423
	[13色] キョロちゃんワールド(仮称)	トミー	未定	424

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
11月21日	プロ麻雀 極64	アテナ	6800円	001
	ディディーコングレーシング	任天堂	6800円	002
28日	HEIWAパチンコワールド64	アムテックス/ショウエイシステム	7900円	003
	ワイルド チョッパーズ	セタ	6980円	004
	ファミスタ64	ナムコ	6800円	005
	64大相撲	ボトムアップ	7980円	006
12月5日	トップギア・ラリー	コトブキシステム(ケムコ)	6980円	007
	デュアルヒーローズ	ハドソン	6980円	008
12日	スノボキッズ	アトラス	6800円	009
	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	6980円	010
18日	飛龍の拳ツイン	カルチャーブレーン	6980円	011
	ヘクセン	ゲームバンク	6800円	012
	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	6800円	013
19日	エアロゲイジ	アスキー	7800円	014
	バーチャル・プロレスリング 64	アスミック	6800円	015
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ハドソン	5980円	016
中旬	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	バンダイ	6800円	017
21日	シムシティ2000	イマジニア	6800円	018
	ヨッシーストーリー	任天堂	6800円	019
'98年1月4日	新日本プロレス闘魂炎導 ~Brave Spirits~	ハドソン	6980円	020
29日	NBA IN THE ZONE'98	コナミ	7800円	021
未定	超空間ナイター プロ野球キング2	イマジニア	6980円	022
	ファイティングカップ	イマジニア	6800円	023
2月未定	ラストレジオンUX(仮称)	ハドソン	未定	024
3月未定	エルテイル(仮称)	イマジニア	6980円	025
	キラッと解決! 64探偵団	イマジニア	6980円	026
	スノースピーダー	イマジニア	6980円	027
	実況パワフルプロ野球5	コナミ	未定	028
	ランボルギーニ64(仮称)	タイトー	未定	029
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	トミー	未定	030
	[64DD]シムシティ64(仮称)	任天堂	未定	031
	[64DD]ポケットモンスター(仮称)	任天堂	未定	032
	[64DD]MOTHER3(仮称)	任天堂	未定	033
	[64DD]マリオペイント64(仮称)	任天堂	未定	034
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	未定	035
発売日未定	忍たま乱太郎1・2・3	カルチャーブレーン	6980円	036
	走れボクの馬(仮称)	カルチャーブレーン	6980円	037
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	ゲームバンク	未定	038
	キングヒル(仮称)	コトブキシステム(ケムコ)	未定	039
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム(ケムコ)	未定	040
	悪魔城ドラキュラ3D(仮称)	コナミ	未定	041
	G.A.S.P!!~Fighters'NEXTream~	コナミ	未定	042
	実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	コナミ	未定	043
	ハイブリッドヘブン	コナミ	未定	044
	パチンコ365日	セタ	6980円	045
	森田将棋64	セタ	9800円	046
	レブ・リミット	セタ	未定	047
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	048
	遙かなるオーガスタ MASTERS'98	T&Eソフト	7980円	049
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	050
	ウルトラドンキーコング(仮称)	任天堂	未定	051
	NBA バスケットボール(仮称)	任天堂	未定	052
	F-ZERO X(仮称)	任天堂	未定	053
	カービィのエアライド(仮称)	任天堂	未定	054
	クリエイター(仮称)	任天堂	未定	055
	ゴルフ(仮称)	任天堂	未定	056
	コンカーズクエスト(仮称)	任天堂	未定	057
	[64DD]シムコプター64(仮称)	任天堂	未定	058

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64

ウッチャンナンチャンの炎の
　チャレンジャー 電流イライラ棒…………88
エアロゲイジ…………46,87
NBA IN THE ZONE'98…………37,88
F-ZERO X（仮称）…………32
エルテイル（仮称）…………48
G.A.S.P!!～Fighters'NEXTream～…………37
カメレオン・ツイスト…………44,86
がんばれゴエモン
　～ネオ桃山幕府のおどり～…………94,95
Jリーグイレブンビート1997…………92,93,94
実況パワフルプロ野球4…………64
実況パワフルプロ野球5…………36
シムシティ2000…………49,88
新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～…88
スノボキッズ…………86
ゼルダの伝説 時のオカリナ…………24
超空間ナイタープロ野球キング２…………49,89
ディディーコングレーシング…………51,85
デュアルヒーローズ…………86
トップギア・ラリー…………40,86
バーチャル・プロレスリング64…………87
ハイパーオリンピック イン ナガノ64…34,87
爆ボンバーマン…………93,95
飛龍の拳ツイン…………87
ファイティングカップ…………89
ファミスタ64…………38,86
ぷよぷよSUN64…………93
プロ麻雀 極64…………85
HEIWAパチンコワールド64…………86
ヘクセン…………87
ヨッシーストーリー…………10,88
Let's スマッシュ…………86
64大相撲…………42,85
64で発見!!たまごっち
　みんなでたまごっちワールド…………88
ワイルド チョッパーズ…………85

●スーパーファミコン

爆球連発!! スーパービーダマン…………89

●ゲームボーイ

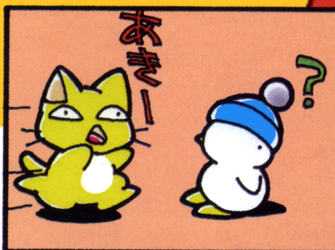
[13色]　悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～…89
[13色]　カラムー町の大事件…………91
[13色]　がんばれゴエモン～黒船党の謎～　90
[13色]　ゲームボーイギャラリー2…………95
[13色]　コナミGBコレクションVol.1…………94
[13色]　コナミGBコレクションVol.2…………90
[13色]　コレクションポケット…………89
[13色]　サンリオうらないパーティ…………90
[13色]　スタースイープ…………91
[13色]　超魔神英雄伝ワタル
　まぜっこモンスター…………67,91
[13色]　ドラゴンクエストモンスターズ
　～テリーのワンダーランド～…………6
[13色]　トランプコレクションGB…………89
[13色]　ドンキーコングランド2…………91
[13色]　ニュー チェスマスター…………91
[13色]　バックスバニーコレクション…………91
[13色]　プリクラポケット2 彼氏改造大作戦…90
[13色]　牧場物語GB…………91
[13色]　ポケットボンバーマン…………90
[13色]　ポケットモンスター…………68
[13色]　ポケットモンスター 金・銀…………31
[13色]　メダロット…………90
[13色]　ワリオランド2…………91

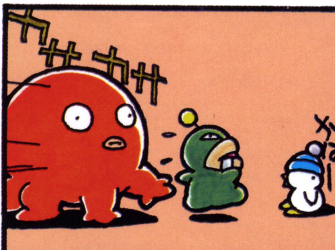
●ニンテンドウパワー

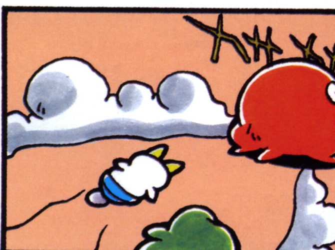
同級生2…………33
平成 新・鬼ヶ島…………33

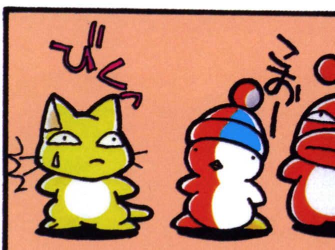
ぺもぺも

by うっちー









2月19日	[13色] コナミGBコレクションVol.3	コナミ	3980円	425
27日	[13色] もんすたあ★レース	光栄	4800円	426
未定	[13色] カンヅメモンスター	アイマックス	4980円	427
	[13色] 日刊べるとも倶楽部	アイマックス	4800円	428
	[13色] 中学入試に出た!要点ランク順 歴史マスターポイント512（仮称）	イマジニア	未定	429
	[13色] 中学入試に出た!要点ランク順 歴史マスターポイント512 スペシャルエディション（仮称）	イマジニア	2980円	430
	[13色] ポケットラブ2（仮称）	キッド	5800円	431
3月未定	[13色] ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	エニックス	4800円	432
	[13色] 熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	タカラ	3980円	433
発売日未定	[13色] シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	434
	[13色] 麻雀伝説「兵」（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	435
	[13色] 頭文字D外伝（仮称）	講談社	未定	436
	[13色] コナミGBコレクションVol.4	コナミ	未定	437
	[13色] NAVY BLUE98（仮称）	ショウエイシステム	未定	438
	[13色] ドンキーコングランド2	任天堂	未定	439
	[13色] ポケットモンスター 金	任天堂	未定	440
	[13色] ポケットモンスター 銀	任天堂	未定	441
	[13色] ワリオランド2	任天堂	3000円	442

ゲーム機本体・周辺機器

11月21日	ゲームボーイポケット クリアパープル	任天堂	6800円
12月中旬	ライトボーイポケット	ビック東海	2480円
'98年3月未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

ニンテンドウパワー

12月1日	平成 新・鬼ヶ島前編	任天堂	3000円
	平成 新・鬼ヶ島後編	任天堂	3000円
	同級生2	バンプレスト	3000円

再販

	<ニンテンドウ64>		
12月12日	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	9800円
	<スーパーファミコン>		
12月13日	スーパーテトリス2+ボンブリス 限定版	BPS	オープン価格
20日	スーパーテトリス2+ボンブリス	BPS	オープン価格
	<ゲームボーイ>		
11月21日	川のぬし釣り3	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	3600円
'98年1月9日	川のぬし釣り3	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	3600円

次号予告!!

98年2月号の発売日は 12月19日（金）

次号では、ついにあの人と裕木奈江さんの対談が実現!?　クリスマス企画でお届け。さらにボリューム満載・パーフェクト攻略の『ヨッシー』、本誌総力取材でお伝えする「スペースワールド'97」裏方情報も見逃すな。ほか、最新ソフト情報にも注目！

はみだし早耳情報

●任天堂がN64でスポーツゲームの『NBAバスケットボール（仮称）』と『スノーボーディング（仮称）』の2タイトルを発表。

●タイトーからN64のレースゲーム『ランボルギーニ64（仮称）』が'98年3月発売予定で登場。

●コトブキシステム（ケムコ）がN64でスノーボードを題材にしたスポーツゲーム『キングヒル（仮称）』を発表したぞ。

●セタからN64のパチンコゲーム『パチンコ365日』が発売される。

●カプコンより『ロックマン』シリーズの最新作『ロックマン&フォルテ』がSFCに登場。今回はライバルの「フォルテ」も使えるのだ。

●日本テレネットがSFCでパチンコゲームの『HEIWA Parlor! Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム』を発売。

●光栄がGBでRPGの『もんすたあ★レース』を発表。発売は'98年2月27日の予定。

●タカラがGBで格闘アクションの『熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル』をリリース。

●ショウエイシステムがGBでシミュレーションの『NAVY BLUE98（仮称）』を発表。



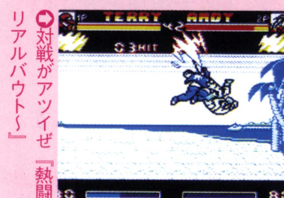
⇨実車が登場『ランボルギーニ64（仮称）』



⇨『～Mini8』は「平和」の機種を搭載



⇨『もんすたあ★レース』はデータ交換も可能



⇨対戦がアツイぜ『熱闘リアルバウト～』

©TITUS／TAITO・HEIWA／TELENET JAPAN・KOEI・SNK／TAKARA　※画面は開発中のものです。

キャンペーンご協力店リスト

■愛知県
Fammys　半田駅前店／常滑店／柴田店／半田インター店／大府店／太田川店／当知店／名港店／共和店／知多朝倉店／富木島店
ファミコンショップ 桃太郎 ちりゅう店
ハロウィン 西区八筋店
イトーヨーカドー　犬山店／豊橋店／知多店／鳴海店／小牧店
ポリス
ファミコンランド西春店
フェスタポート 鳴海店
ファミーズ本部 （株）ミライヤ
（株）エルエル 豊田店
おとれやかりがね店
（有）ドリームランド豊明店
ベビーセンターマルヨシ
ファミコン堂 乙川店
ガレージパラダイス 高蔵寺店
ドキドキ冒険島 名古屋守山店／豊田朝日店
ブレイクスルーオタッキーパルコ 西本店
ファミコンハウス 幸田店
ハッピーストーク
GROOVE 本店／高蔵寺店／ワンダシティ名古屋店
（有）ピッコロ
ベル
マジカル 平針店
マツヤデンキ 猪子石店／春日井店／豊川店／西尾店／犬山店／高蔵寺店／新瀬戸店／山之手店／大府店／名西店／安城店／甚目寺店／新端店／小牧店
オカダ電気 さとう本店／曙店／東田店／広小路店／Dランドさとう
（有）ドリームランド　本店／パルネス店
（有）ドルフィン山本
宝島　尾頭橋店／昭和橋店／港店
ポニーランド
おもちゃ・キャット 半田店
（株）コロナキャットアカデミ 中川店

■愛媛県
おもしろランドキャンプ 飾磨西店
（株）阿部書林 松山南店
EVE 東石井店
キャンプ松山東店
コスモ 山西店

■青森県
（株）デンコードー　青森本店
（株）サンワドーSAM青森中央店
ルルイエC．S館 1号館 トム／2号館 デルフィン
スーパーデンコードー 八甲大橋店／むつ店／青森西店／弘前本店／八戸本店
（株）デンコードー　とうてつ駅前店
太子堂　本店／平刈店
イトーヨーカドー　八戸店／弘前店

■秋田県
スーパーデンコードー 大曲BP東店／能代BP店／大館店
イトーヨーカドー　秋田店

■石川県
ソフトランド 駅西店／アピタ店／松任店／杜の里店／ルネス前店
ジョイフルランド フェニックス
Fammys 加賀店／井林店／金沢いろは店
宝島王国 金沢工大店
ファミコンショップ桃太郎 泉野店
キャプテン
キッズワールド 津幡店
キャプテンZ
サンM松任ソフト
おもちゃのいばやし
ハローマック 小松店／七尾店

■茨城県
（株）ブックエース 本部／茨大前店／緑岡店／総和店／千波ショッピングプラザ／城東店／東海店／下館店／石岡店／取手店／見和店／結城店／アンゼン 水戸店／酒門店
イトーヨーカドー　高荻店／古河店／新土浦店／取手店／日立店
石丸電気（株）水戸店／つくば店／Big 1／牛久店
メディア館
AVハウス　水海道店／下妻店
TSUTAYA　下館玉戸店
バラエティストア 境店
サンタ　ピアタウン店／那珂湊店／下妻店
ホームセンターカスミ　玉造店／土浦店
クレオ　つくば店
Mega 荒川沖店
Wonder GOO 学園店／水海道店
Wonder STATION 常陸大宮店／高荻店／新利根COM店
（株）カスミ家電 竜ヶ崎店／取手東店／牛久店／東海店／神栖店／鹿島1番館店／ひたちなか店／水戸1番館店／古河店
ラオックス 取手店
ReRe FOXY 岩瀬店

■岩手県
（株）コムロード シータショップ 盛岡店
イトーヨーカドー　北上店／花巻店
トムス本町店
ファンシーショップ レモン
スーパーデンコードー 北上店／久慈店／大船渡店
メディアステーション トムス巣子店
ビーランドみたけ

■大阪府
もくもくらんど 緑橋店
コスモ　貝塚店／大正店／難波店
ゲーパラ・メッチャ フェスタ店／鳳店／あべのベルタ店
イトーヨーカドー　堺店内
キッズメイト 本店
TOKIO　つかしん店／なんばウォーク店
キンダートーイ　くずは店
（株）ニノミヤ　MOVE鴻池店／箕面店／藤井寺店／枚方店／布施店／茨木店／高槻店／阪和店／八尾店／HOBIX
スタンバイ Ver 7
スーパーポテト 岸里店／昭和町店／住之江店／日本橋店
電脳ザウルス なんば
キャプテンキッド アビコ前店
スキップ
（株）メークフレンド なかよし なんなんタウン店
（株）フェスタワールド熊取
フジランド 岸和田／塚本店
ギャングスター　古川橋店／住吉店／藤井寺店／春木店／久米田店
ドラゴンワールドクラブ　本店／塚本店／松原店／蒲生店／枚方店／古川橋店／万代店／布施店／上新庄店
（有）玉屋
ファミザウルス 樽井店
（株）スポット
トイプラザ
パルメディア
はるこま玩具店
ファミコンショップ イーグル新大阪店
メディアCITY 江坂店
ミズノ玩具店
GAME SOFT & CD HOUSE あっぷる
（株）コムロード シータショップ 淡路店／吹田店

■大分県
JOY フレンド　名野店／明野店
宝島王国　大分南店
ファミコンクラブBee1 大分サティ店
トップボーイ　日田店

■岡山県
EVE 岡南店／東倉敷店／水島店
天満屋ハピータウン　西大寺店／岡北店／高梁店／円山店／鴨方店／岡南店／玉野店／原尾島内店
（株）ニノミヤ 岡山本店
ステッププラザ 玩具売場
リブ総社21店
ジャスコ倉敷店
倉敷天満屋内玩具売場
ラッシュ山陽店
（有）谷本玩具
ファミコンハウス　Punch
こどもや

■香川県
ゲームアーク 国分寺店／香川店
EVE　アリシア宇多津店／丸亀店
（有）ポニー 本店／琴平店／今里店／善通寺店／丸亀店
メディアパーク スピード 高松中央店
天満屋ハピータウン　太田店／善通寺店
ラッシュ　三木店／丸亀店

■鹿児島
ファミザラス 国分

■神奈川県
（株）リバティハウス　本部／金沢文庫店／港南台店
イトーヨーカドー 桂台店／相武台店／藤沢店／鶴見店／新百合ヶ丘店／溝の口店／大和店／鶴ヶ峰／小田原店／武蔵小杉店／伊勢原店／上永谷店／希望ヶ丘店／橋本店／たまプラーザ店／若葉だい店／上大岡店／中央林間店／大船店／相模原店／古淵店／厚木店／網島店
ロムハウス 鶴見店
DO 水沢店／鴨宮店／湘南台店／平塚西店／茅ヶ崎店／溝の口店／溝の口2号店／相模原店／鵠沼店／湯河原店／中山店
（株）伊勢原書店　秦野店
トレジャーBOX
ラオックス　横須賀店／ザ・コンピュータ館 厚木店
コンプマート藤沢
メディアポリス 大和店／十日市場店
トップボーイ　東寺尾店
（株）伊勢原書店 秦野店
ファミコンショップ サンキュー
（株）コムロード シータショップ　希望ヶ丘店／溝ノ口店／戸塚店／厚木店／藤沢店

■岐阜県
ドキドキ冒険島 芥見店
イトーヨーカドー　各務原店
マツヤデンキ 岐阜南店
パソコンメディアチャンピオン
ヴィーナス 大垣店

■京都府
ザウルス 桂店／太秦店／常盤店／大将軍店／上賀茂店
ファミザウルス 長岡店／山科店
ファミコンワールド　苅田店
（株）サントイズ メディア・ワン
ドラゴンワールドクラブ　京都南店
ゲームフリーク　桂店
（株）ニノミヤ　京都店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
TVキョウマル
ダムエル 広小路

■熊本県
ファミコンプラザ 新外店
トムズクラブ 植木店／球磨南店／松橋店／浄行寺店／八代店／大津店／山鹿店／白山店／一の宮店
ファミコンクラブBee1 サンビアン店

■群馬県
イトーヨーカドー　藤岡店／前橋店／伊勢崎店
Wonder GOO 高崎店／高崎中居店／富岡店
桃太郎 木田南口店
ファミコン大王 渋川店

■高知県
EVE 佐川店
コスモ 朝倉店
おもしろランドキャンプ 中村店
ゲームアーク 土佐道路店

■埼玉県
イトーヨーカドー　和光店／上尾店／草加店／浦和店／加須店／新田店／川口店／西川口／深谷店／上福岡店／大宮店／杉戸店／東松山店／久喜店／坂戸店／新春日部店
Wonder GOO 東川口店／新座店
ファミコン アトム
ホームセンターカスミ 春日部店
（有）アストラ
ドキドキ冒険島 東川口店／南浦和本店
（株）さくらや 大宮東口駅前店
TSUTAYA 杉戸店／春日部16号線店
ファミコンショップ ぶったま
スーパードキドキ武蔵浦和
ラオックス　ザ・コンピュータ館熊谷店／春日部コンピュータ館／岩槻店／南浦和コンピュータ館／新所沢店
ラック・アップ 東大宮店
DO 大宮店
桃太郎　前川店／蕨駅前店
上新電機（株） こしがや店
TOKIO 越谷店
（株）コムロード シータショップ 上尾店／川越店／志木店

■佐賀県
ファミコンハウス 武雄店
ビデオアメリカ 佐賀店
ファミコンハウス 牛津店
ファミコンクラブBee1 鳥栖店／ビックウェイ鳥栖店／上峰店

■滋賀県
Wonder GOO 栗東店
サンミュージック 彦根店
プリプ

■静岡県
Fammys 篠原店／BOOK ONE
福田商店 トイカップ
オモチャのおとぎや
ファミコンショップ 桃太郎 静岡店
（株）ユーストア　新居店／香貫店／袋井店／榛原店／富士中央店
EVE 新浜松店
榛原メディアソフトプラザ
Wonder GOO 掛川店
（株）豊栄家電 藤枝店
イトーヨーカドー　静岡店／浜松店／沼津店／富士店／三島店
ユニー（株）　サンテラス駿東店／吉原店
DO 裾野店
福田商店 トイカップ
EVE 駅南店
ブックス パルパル
メディアポリス 仲見世店
（株）プロジェクト21
エマーソン 笠井本店
GROOVE 高丘店
マツヤデンキ　今の浦店／豊田店／浜松浦店／MOAランド 宮竹店／西井場店
オカダデンキ グリーンパレ

■島根県
おもちゃの店にしお
GAME&BOOKゴジラ

■千葉県
Wonder GOO　柏店／増尾店／流山店
イトーヨーカドー　流山店／君津店／柏店／船橋店／八柱店／八幡宿店／五香店／エスパ我孫子店／東習志野店／稲毛店／野田店／松戸店／市原店／四街道店／鎌ヶ谷店／津田沼店／我孫子店／長沼店／姉崎店
プラネット
テックス 南流山店
BANBAN 木更津
Wonder STATION 鎌ヶ谷店／日立田尻店
MEGA豊四季店／花野井店
ナカムラデンキ（株）江戸川台店
ホームセンターカスミ　茂原店／八日市場前店
アミューズメントショップ　コング
ラオックス　八千代店／成田店／船橋ららぽーと店／ポートスクエア千葉店／千葉店
石丸電気（株）　柏店
（株）コムロード シータショップ 松戸店
（株）おかじま電器　酒々井店／幕張店／東金店／松戸店／市原店／作新台店／茂原店／横芝店／富里店
TSUTAYA 成田店
買取王 西船橋店
Fammys 千葉四街道ビートル店

■東京都
（株）さくらや　ホビー館／池袋サンシャイン60通り／池袋東口店／八重洲北口店／渋谷店／御徒町駅前店／TVゲーム館 目黒
イトーヨーカドー　恋ヶ窪店／曳舟店／三ノ輪店／金町店／竹の塚店／東久留米店／四つ木店／亀有店／大森店／エスパ昭島店／綾瀬店／多摩センター店／小岩店／武蔵境店／赤羽店／府中店／東村山店／大井町店／昭島店／滝山店／上板橋店
Fammys　ぱお昭島店／ぱお福生店／ぱお東大和店／ぱお立川店／ぱお小作店
ファミコンワールド 北砂店
ファミコンアトム　清瀬店／国分寺店／武蔵境店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス ムーミン
ラオックス 昭島店／ザ･コンピュータゲーム館
おもしろランド キャンプ 中野店
ソフトスペースぽぷ
ゲーパラ メッチャ 成増店
（株）メディアランドゼット 秋葉原店
石丸電気 ゲームワン
古川電気（株）
（株）おかじま電器 江戸川店
トップボーイ 多摩カリヨシ館店
DO 小平店／忠生店／楢原店
ムラウチ電気
オールカマー 東武練馬店
FKII 武蔵小山店
いすずや
ファミコンショップ 桃太郎 清瀬店
（株）コムロード　シータショップ　小金井店／大泉店／中野店

■徳島県
ギャオス国府店
ラッシュ鳴門店
人形ウチダ ドキドキ冒険島 脇町店
（株）コムロード シータショップ 徳島店

■栃木県
（株）ハーマン　桜通店／西那須野店／氏家店／栃木店／御幸店
ホームセンターカスミ 小山店／足利店
イトーヨーカドー 宇都宮店／鹿沼店／小山店
ファミコンショップ　ヤマモト
ソフトプラザ遊基
パラダイス21 小山城南店／栃木駅前店
（株）福田屋百貨店 宇都宮店

■鳥取県
米子天満屋内玩具売場
ファミコンショップ　ルック本店／ルック湖山15店／ルック湖山25店／ルック駅前店

■富山県
ゲンキランド 呉羽店／魚津店／新庄店／北の森店
スペースシャトル　二口店／高岡中川店／砺波平和店／奥田店／小杉店／黒部店／清水店
TOY' S GIFT ポッポ
電陽社 砺波店
ドナルド メルシー店
バンビ 本郷店
三共ジョーシン（株）　とやま本店
ファミコンワールド　野村店

■長崎県
ファミコンショップ 桃太郎 早岐店

■長野県
平安堂 塩尻店
トイハウス・郵関タース
デジタルプレイス長野店
イトーヨーカドー エスパ松本店／塩尻店／上田店／岡谷店／長野店
ラオックス 松本コンピュータ館
ブックハウストム　本店／松本駅前店／神科店／長野駅前店
ファミコンハウスBIG

■奈良県
トイランド
上新電機 郡山インター店
システム21　奈良店／王寺店
（株）ニノミヤ 西奈良店／遊々館／田原本店

■新潟県
イトーヨーカドー 丸大長岡店／丸大新潟店／直江津店／丸大柏崎店／新潟木戸店
ラオックス　上越店／長岡店
（株）ワイ・ジー・エム カメレオンクラブ木田店
DO　新潟店／長岡店
ユメック 上越パティオ店／上越高田店／長岡駅東口店／長岡大島店

■広島県
天満屋ハピータウン　向島店／東福山店／神辺町店／福山緑町店
こどもや サファ福山店
アルパーク天満屋
（株）ホリオカ 宮内店
ミノスケ 旭店
ソフトランド
府中天満屋内2F玩具売場
ゲームアーク　三原店／東広島店／松永店／竹原店／尾道店／福山蔵王店／因島店／呉店／焼山店／福山三之丸店
（有）橋本玩具店

■兵庫県
アルファ・ゾーン
チャレンジャー
ニチデン福崎店
遊コン 伊丹店
（株）ニノミヤ　今宿店／加古川店／福崎店／姫路本店／太子店／加西店
メディアCITY　王子公園店／逆瀬川店
ギャングスター 西宮北口店
ブッチィ
（株）ニシダヤ西神戸 GAME WAVE
ジョイランド 柏原新店
Fammys サンクス本店／サンクス神戸北店／サンクスパラ公園店
おもちゃのキタオ
イトーヨーカドー 加古川店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店
遊コン　学園都市店／姫路駅前店／塚口店
おもちゃのくに イルカ
Wonder GOO 伊川谷店
ニチデン山崎店

■福井県
宝島王国　種池店／二ノ宮店
てんとうむし

■福岡県
ファミコンクラブBee1 二日市店／ウイズユー大牟田店／春日店／八女店／合川店／小郡店／津福店／JR店／曽根サティ店／久留米東店／ビックウェイ太宰府店／徳力サティ店
レインボージャスコ　穂波店
メディアナイン　折尾本店
ファミコンワールド　戸畑店／小倉2号店／几の橋店
ヴィータ 久留米店
ブルート 舞松原
ジョイン新栄町店
ファミコンハウス春日白水
BIG BOX 小倉店
ホームエンターワールド 曽根店

■福島県
スーパーデンコードー　福島西店／新白河店
（株）ブックエース いわき植田店
Wonder GOO 小名浜店
ラオックス いわき店
イトーヨーカドー　白河店／いわき植田店／福島店／郡山店
ファミコンランド 北白土店
スーパーデンコードー　福島BP南店
（株）ブックエース　小名浜店
（有）ベアーズ
（有）サンフレンド
ザBee 長橋店

■北海道
ベイクリスタル　千歳店／旭川店／滝川店
宝島王国　帯広店／北見店
イトーヨーカドー　月寒店／エスパ琴似店／新川店／北見店／釧路店／函館店／旭川店／恵庭店／江別店／エスパ福住店／苫小牧店／北四十二条店／帯広店
（株）札幌そごう
プランタン新さっぽろ
電脳遊戯台　篠路店／手稲店／北野店
カネイ小川 ジョイポート デュオ店
（株）夢工場 元町店／琴似店／帯広南店／帯広長崎屋西帯広店／滝川店／北24条店／新琴似店／栄町店／豊岡店／東光店／春光店／中央店
スーパーデンコードー　菊水元町店／苫小牧店／旭川PW店／琴似店／函館昭和店
トイーズ パル
東急アルテ　豊平店／平岡店
おもちゃのピーポッポ
ジョクポート カネイ小川本店

■三重県
スーパーセンターBax電気館 上野店／津店／御鷲店／亀山店／伊勢店／久居店／志摩店／熊野店／松阪店
ドリームハウス
（株）ダイコクヤ 松阪店
スーパーランド 四日市本店
ドリーム
ゲーム選隊　白子店
ゲームの王様
（株）ダイコクヤ　本店／国道店
河合無線（株）　ELFA店

■宮崎県
ユニオン3 宮崎店／佐土原店／加納店／国富店
ファミコン倶楽部
ファミコンショップ ロードショー

■宮城県
スーパーデンコードー 多賀城店／加賀野店／気仙沼BP店
Wonder GOO 石巻BP店／泉バイパス店
イトーヨーカドー　仙台泉店／石巻あけぼの店
シーガル 泉バイパス店／大和町店／五輪店／北根店／石巻店
タムタム築館店
（株）コムロード シータショップ 仙台店

■山形県
スーパーデンコードー 米沢店／酒田店／山形北店
トイパークたけおか 新庄店／尾花沢店
トイランドおおさき
サンワファミコンワールド天童泉
ニューライフサンワ 山形北店／東根店／山形店
シーガル　東根店

■山口県
エム・ケイ・コーポレーション（有）

■山梨県
オモチャのさいとう
DO 甲府店
POP 大月店
イトーヨーカドー 富士吉田店

■和歌山県
（株）ニノミヤ　橋本店／岩出店／和歌山本店
Fammys 買取館
（有）司
トップボーイ 田辺店

C賞 うれしい特製デザインで"ごっつあん"!!

64大相撲特製テレフォンカード



500名様

【応　募　方　法】ゲームのパッケージの中に入っているアンケートハガキに必要事項を記入し、(株)ボトムアップ　64大相撲どすこいキャンペーン係までお送りください。

【キャンペーン期間】平成9年11月28日から平成10年1月15日まで。

【当選者の発表】商品の発送又は、通知にて発表にかえさせていただきます。

BOTTOM UP 株式会社ボトムアップ 〒164 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611



64大相撲

数ある世界のスポーツ競技の中でも有数の歴史を持つ　相撲　。
日本の国技にふさわしいその伝統と格式は、宮中の行事として、
また庶民の娯楽として親しまれ愛されてきた
戦いの記録でもある。
激しくも華麗なその技と、
奥深いかけひきの数々。
超本格派「64大相撲」、
現代の最強伝説にむけ、
いよいよ待ったなし！

11月28日発売



最強伝説に待ったなし！

およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

どすこいキャンペーン

あそんで楽しい
当たってウレシイ！
ごっつあんです!!

A賞 気分は横綱、10万円"ごっつあん"!!
商品券10万円相当



5名様

B賞 キミも一緒に"ちゃんこでごっつあん"!!
相撲部屋で朝稽古見学とチャンコ体験ツアー



10組20名様

1998 1月号
ファミマガ NINTENDO 64
平成10年1月1日発行
第14巻第1号(通巻274号)
第3種郵便物認可
発行人 山森 尚
編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232
編集☎03(5569)6221 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613






11月21日(金)発売

希望小売価格 6,800円(税別)

もちろん振動パックに完全対応!



一人で遊んでも、みんなでワイワイ遊んでも、やっぱりおもしろい!
ふつうのレースゲームとは、ちょっと違うレーシングアドベンチャー登場!



*Trademark of Nintendo. ©1997 Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo.

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999/大阪(06)376-3355/京都(075)525-3444/名古屋(052)586-3000/岡山(086)255-2130/札幌(011)612-4144
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64
N64ロゴ と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。

特別定価590円
本体562円

雑誌 17775—01
印刷 凸版印刷株式会社
© TOKUMA SHOTEN CO.,Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998
Printed in Japan
T1117775010598




1998 1月号
ファミマガ NINTENDO 64
緊急速報
ドラクエGB版
総力特集
ヨッシーストーリー
株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー
Tim